

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平5-184724

(43) 公開日 平成5年(1993)7月27日

(51) Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 5 0 Z	9113-2C		
	3 2 8	8804-2C		
	3 3 2 B	8804-2C		

審査請求 未請求 請求項の数3(全 44 頁)

(21) 出願番号 特願平4-26207

(22) 出願日 平成4年(1992)1月16日

(71) 出願人 000108937

ダイコク電機株式会社

愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番1号
名古屋国際センタービル2階

(72) 発明者 岡崎 誠

名古屋市中村区那古野1丁目47番1号 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電機株式会社内

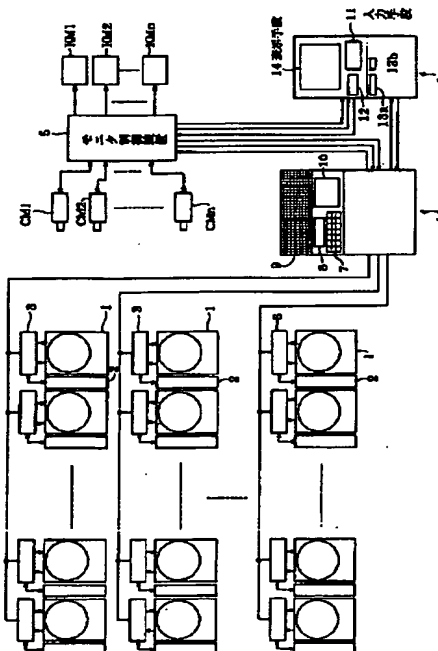
(74) 代理人 弁理士 佐藤 強 (外1名)

(54) 【発明の名称】 遊技場の管理システム

(57) 【要約】

【目的】 遊技対象の遊技機を選択する上での目安となるデータを自動表示できると共に、その表示機能を十分に活用できる環境を備えた遊技場の管理システムを提供すること。

【構成】 データステーション6のデータモニタ14には、各パチンコ遊技機1に関する特賞回数、打止回数などの遊技客にとって有用なデータがその台番号と共に表示されるから、遊技客は所望のパチンコ遊技機1を予約する。この予約には、IDカード若しくは1000円紙幣が必要であり、IDカードには予約対象を特定するデータが書き込まれ、1000円紙幣使用時には予約対象を特定するデータが記録された予約レシートがプリンタ13により発行される。予約されたパチンコ遊技機1は、非稼働状態にあることを前提に遊技不能状態に切換えられ、この状態は呼出ランプユニット3にIDカードを挿入したとき、若しくは予約レシートの提示を受けたパチンコホール従業員の操作に応じて遊技可能状態に戻される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 多数台の遊技機毎の稼働状況などを示す管理用データを算出する機能を備えた遊技場の管理システムにおいて、

前記管理用データのうち所定のデータを表示する表示手段と、

遊技客が前記表示手段の表示内容に基づいて操作するように設けられ、その操作に応じて特定の遊技機を指定する台番号データを含む予約信号を入力可能に構成された入力手段と、

この入力手段を通じて前記予約信号が入力されたときに、その予約信号中の台番号データにより指定される遊技機を予約状態に切換えたと共に、その予約遊技機の台番号データを記録した記録担体を発行する端末制御手段と、

前記遊技機が予約状態に切換えられたときに、当該遊技機が非稼働状態にあったときにはこれを直ちに遊技不能状態に切換えたと共に、稼働状態にあったときにはその稼働の終了を待って上記遊技機を遊技不能状態に切換える遊技機制御手段とを設け、

前記遊技機制御手段により遊技不能状態に切換えられた遊技機を、前記記録担体の記録内容に基づいて遊技可能状態に戻すように構成したことを特徴とする遊技場の管理システム。

【請求項2】 記録担体がセットされるデータ読み取り手段を遊技機と対応させて設け、このデータ読み取り手段にセットされた記録担体の記録台番号データが対応する遊技機と一致することを条件にその遊技機を遊技不能状態から遊技可能状態に戻すように構成したことを特徴とする請求項1記載の遊技場の管理システム。

【請求項3】 多数台の遊技機毎の稼働状況などを示す管理用データを算出する機能を備えた遊技場の管理システムにおいて、

前記管理用データのうち所定のデータを表示する表示手段と、

遊技客が前記表示手段の表示内容に基づいて操作するように設けられ、その操作に応じて暗証コード及び特定の遊技機を指定する台番号データを含む予約信号を入力可能に構成された入力手段と、

この入力手段を通じて前記予約信号が入力されたときに、その予約信号中の暗証コード及び台番号データを対応付けて記憶すると共に、その記憶台番号データにより指定される遊技機を予約状態に切換える端末制御手段と、

前記遊技機が予約状態に切換えられたときに、当該遊技機が非稼働状態にあったときにはこれを直ちに遊技不能状態に切換えたと共に、稼働状態にあったときにはその稼働の終了を待って上記遊技機を遊技不能状態に切換える遊技機制御手段と、

前記遊技機側に前記暗証コードを入力可能に設けられた

補助入力手段と、

この補助入力手段を通じて前記端末制御手段に記憶された暗証コードが入力されたときに、その暗証コードと対応付けられた台番号データにより指定される遊技機を遊技不能状態から遊技可能状態に戻すように構成したことを特徴とする遊技場の管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、多数台の遊技機毎の稼働状況などを示す管理用データを算出する機能を備えた遊技場の管理システム、特に前記管理用データのうち遊技客にとって有用なデータを場内に表示するようにした遊技場の管理システムに関する。

【0002】

【従来の技術】 例えばパチンコホールにおいて遊技を行う場合、遊技客としては入賞チャンスが大きそうなパチンコ遊技機を選択するのが普通であり、その選択基準としては、従来よりパチンコ遊技機の釘の状態が重要視されていた。しかしながら、近年においては、客層の拡大により上記のような釘の状態の善し悪しを判断する術を持ち合わせていない遊技客が増え、このため、遊技対象のパチンコ遊技機を選択する際の目安として、パチンコ遊技機での打止発生回数、特賞発生回数などの履歴データを重視することが一般的風潮となってきた。

【0003】 そこで、パチンコホールにおいては、遊技客に対するサービス向上施策の一環として、各パチンコ遊技機に対応させて当該遊技機の打止発生回数、特賞発生回数などの履歴データを示したパネル（或はその履歴データが一定基準レベル以上あるものを所謂ラッキー台として抽出したことを示すパネル）を掲示し、これを遊技対象のパチンコ遊技機を選択する際の一助とすることが行われている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 上述したような従来のシステムでは、打止或は特賞が新たに発生する毎（若しくは新たなラッキー台が出現する毎）にパネルを一々掲示し直す必要があって、パチンコホール従業員の負担が増えるという問題点がある。また、実際には上述のようなパネル掲示が正確に行われないことが多く、遊技客側から見た場合の信頼性に欠けるという問題点もある。しかも、遊技客側にとっては、上記のようなパネルの掲示状態と対応するパチンコ遊技機の空き状態（非稼働状態）とを逐一確認するために、パチンコホール内を巡回する必要があって非能率になるという問題点もあった。

【0005】 このような問題点を解決するために、従来では、パチンコホール内の全パチンコ遊技機における前述したような履歴データ並びにパチンコ遊技機毎の稼働の有無などの有用なデータを自動的に表示可能なCRTディスプレイと、その表示データの選択操作を遊技客が行うためのキーボードとを備えた端末装置が考えられて

いる。

【0006】しかしながら、上記のような端末装置を設けた場合には、遊技客が遊技対象のパチンコ遊技機を選択する上で非常に便利になるものの、遊技客が表示データから抽出したパチンコ遊技機が既に稼働中であつた場合にはその抽出が無意味になるものであつて、端末装置の機能を十分に生かしているとはいひ難いもので、この点の改良が望まれていた。

【0007】本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技対象の遊技機を選択する上での目安となるデータを、遊技客及び遊技場従業員の負担増を招くことなく表示できると共に、その表示機能を十分に活用できる環境を備えた遊技場の管理システムを提供するにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】本発明は上記目的を達成するために、多数台の遊技機毎の稼働状況などを示す管理用データを算出する機能を備えた遊技場の管理システムにおいて、前記管理用データのうち所定のデータを表示する表示手段、遊技客がこの表示手段の表示内容に基づいて操作するものであつて当該操作に応じて特定の遊技機を指定する台番号データを含む予約信号を入力可能に構成された入力手段、この入力手段を通じた前記予約信号の入力に応じて当該予約信号中の台番号データにより指定される遊技機を予約状態に切換えと共にその予約遊技機の台番号データを記録した記録担体を発行する端末制御手段、前記遊技機が予約状態に切換えられたときに当該遊技機が非稼働状態にあつたときにはこれを直ちに遊技不能状態に切換えと共に稼働状態にあつたときにはその稼働の終了を待つて上記遊技機を遊技不能状態に切換える遊技機制御手段を夫々設けた上で、上記遊技機制御手段により遊技不能状態に切換えられた遊技機を、前記記録担体の記録内容に基づいて遊技可能状態に戻す構成としたものである。

【0009】この場合において、前記記録担体がセットされるデータ読み取り手段を遊技機と対応させて設け、このデータ読み取り手段にセットされた記録担体の記録台番号データが対応する遊技機と一致することを条件にその遊技機を遊技不能状態から遊技可能状態に戻す構成としても良いものである。

【0010】また、前述同様の表示手段及び遊技制御手段の他に、遊技客がその表示手段の表示内容に基づいて操作するものであつて当該操作に応じて暗証コード及び特定の遊技機を指定する台番号データを含む予約信号を入力可能に構成された入力手段、この入力手段を通じて前記予約信号が入力されたときにその予約信号中の暗証コード及び台番号データを対応付けて記憶すると共に斯かる記憶台番号データにより指定される遊技機を予約状態に切換える端末制御手段を設けた上で、前記遊技機側に暗証コードを入力可能な補助入力手段を設け、この補

助入力手段を通じて前記端末制御手段に記憶された暗証コードが入力されたときに、その暗証コードと対応付けられた台番号データにより指定される遊技機を遊技不能状態から遊技可能状態に戻す構成とすることもできる。

【0011】

【作用】請求項1に記載の構成において、表示手段には、多数の遊技機毎の稼働状況などを示す管理用データのうち所定のデータが、遊技対象の遊技機を選択する上での目安となるデータとして表示される。遊技客は、このように表示されたデータに基づいて遊技対象の遊技機を選択すると共に、選択した遊技機を指定する台番号データを含む予約信号を入力手段を通じて入力する。すると、端末制御手段が、入力された予約信号中の台番号データにより指定される遊技機を予約状態に切換えと共に、その予約遊技機の台番号データを記録した記録担体を発行するようになるから、遊技客は、その記録担体を受け取つておく。

【0012】上述のようにして端末制御手段により遊技機が予約状態に切換えられたときには、遊技制御手段が、当該予約遊技機が非稼働状態にあつたときにはこれを直ちに遊技不能状態に切換えと共に、稼働状態にあつたときにはその稼働の終了を待つて上記遊技機を遊技不能状態に切換えるようになる。そして、このように遊技不能状態に切換えられた遊技機は、前記記録担体の記録内容に基づいて遊技可能状態に戻される構成となっているから、当該記録担体の発行を受けた遊技客つまり予約権を持った遊技客は、所望の遊技機で確実に遊技できるようになるものであり、以て前記表示手段の表示機能を有効に活用できるようになる。

【0013】請求項2の構成のように、遊技機と対応させた状態で記録担体がセットされるデータ読み取り手段が設けられていた場合には、遊技客が前述のように発行された記録担体を上記データ読み取り手段にセットしたときに、その記録担体の記録台番号データが対応する遊技機と一致することを条件に当該遊技機が遊技不能状態から遊技可能状態に戻されるようになる。従つて、予約された遊技機を予約権を有した遊技客（記録担体の発行を受けた遊技客）に提供するに当たつて、遊技場側の人手が全く不要になるという利点がある。

【0014】請求項3に記載の構成においても、表示手段には、多数の遊技機毎の稼働状況などを示す管理用データのうち所定のデータが、遊技対象の遊技機を選択する上での目安となるデータとして表示され、遊技客は、このように表示されたデータに基づいて遊技対象の遊技機を選択すると共に、選択した遊技機を指定する台番号データ及び任意の暗証コードを含む予約信号を入力手段を通じて入力する。すると、端末制御手段が、入力された予約信号中の暗証コード及び台番号データを記憶すると共に、その記憶台番号データにより指定される遊技機を予約状態に切換えるようになり、遊技制御手段が、当

該予約遊技機が非稼働状態にあったときにはこれを直ちに遊技不能状態に切換えると共に、稼働状態にあったときにはその稼働の終了を待って上記遊技機を遊技不能状態に切換えるようになる。

【0015】この後、上記遊技客は、自身が入力した前記予約信号に対応した遊技機側に設けられた補助入力手段を通じて、上記予約信号入力時と同じ暗証コードを入力すると、その暗証コードと対応付けられた台番号データにより指定される遊技機が遊技不能状態から遊技可能状態に戻されるようになる。従って、この場合にも遊技場側の人手が全く不要になるものであり、さらに記録担体も不要となる。

【0016】

【実施例】以下、本発明の第1実施例について図1～図26を参照しながら説明する。

【0017】図1において、パチンコホール内には、パチンコ遊技機1及び貨幣（例えば硬貨）の投入に応じてパチンコ玉の貸出動作を行う玉貸機2が互いに1対1で対応され、且つ一列状配置の複数台を一単位とした状態で多数台列設されており、各パチンコ遊技機1の上方位置には、これと1対1で対応するようにして呼出ランプユニット3が設置されている。上記呼出ランプユニット3は、パチンコ遊技機1及び玉貸機2と管理室内に設置された集中管理装置4との間での信号の授受を中継する機能を備えた構成となっている。

【0018】ズームレンズ付きのカラーテレビカメラCM1～CMnは、複数台のパチンコ遊技機1から成る各群毎に対応して1台ずつ設けられるもので、図示しない電動雲台上に装着された構成となっており、そのズーム及び電動雲台の駆動に応じて、所望のパチンコ遊技機1をズームイン状態（拡大した状態）で撮像できるように構成されている。

【0019】尚、以下において、不特定のテレビカメラCM1～CMnを指し示す必要があるときには、これをCM1で示すことにする。

【0020】前記管理室内には、前記テレビカメラCM1～CMnと1対1で対応された複数台のモニタKM1～KMnが設けられており、これらのモニタKM1～KMn、KMCは、CRTカラーディスプレイより成り、対応するテレビカメラCM1～CMnによる画像を常時または必要に応じて再生するようになっている。

【0021】モニタ制御装置5は、上記各テレビカメラCM1～CMnの動作制御を行うと共に、各テレビカメラCM1～CMnからの画像信号（RGB信号）を各モニタKM1～KMnに与えて再生する制御、集中管理装置4及びデータステーション6へ特定の画像信号をデータ信号と共に送信する制御を行う構成となっており、その制御内容については後述することにする。

【0022】前記集中管理装置4はコンピュータにより構成された周知構成のもので、これには、キーボード

7、データ出力用プリンタ8、全パチンコ遊技機1の台番号とそのパチンコ遊技機1の状態（打止状態、打止間近の状態など）を示す発光ダイオード群を備えた表示パネル9、及びCRTカラーディスプレイより成るメインモニタ10が付随して設けられている。

【0023】斯かる集中管理装置4は、パチンコ遊技機1及び玉貸機2から呼出ランプユニット3を介して与えられる各種の情報信号に基づいて、パチンコ遊技機1のアウト玉数、セーフ玉数、それらの差玉数（パチンコ遊技機1の収支に相当）、特賞発生回数、打止発生回数などの管理用データを算出する動作、パチンコ遊技機1の稼働状態を把握する動作、並びに玉貸機2の売上高（貸出高）データなどを算出する動作を行うと共に、モニタ制御装置5に対する命令信号の出力動作を行う構成となっており、その動作内容の詳細については後述する。

【0024】前記データステーション6には、入力手段としてのキーボード11、カード挿入口12、紙幣挿入口13a、プリンタ13b及びCRTディスプレイより成る表示手段としてのデータモニタ14が設けられており、その構成の詳細については後述する。

【0025】前記モニタ制御装置5は、図2に示すように、コンピュータにより構成された制御回路15と、信号切換回路16とを含んで成る。この場合、上記信号切換回路16は、端子T1、T2に対し、制御回路15からテレビカメラCM1～CMnを指定するために出力される信号SP1、SP2を受けるようになっており、指定されたテレビカメラCMiからの画像信号を、その端子T1に対応された集中管理装置4側のメインモニタ10及び端子T2に対応されたデータステーション6側のデータモニタ14に与えるようになっている。

【0026】具体的には、信号切換回路16は、端子T1に信号SP1を受けた場合に、その信号SP1により指定されたテレビカメラCMiからの画像信号を集中管理装置4側のメインモニタ10に与え、端子T2に信号SP2を受けた場合に、その信号SP2により指定されたテレビカメラCMiからの画像信号をデータステーション6側のデータモニタ14に与える。

【0027】制御回路15は、集中管理装置4及びデータステーション6の各々から与えられるモニタ開始命令信号MS、モニタ停止命令信号MEに応じた制御動作を予め記憶したプログラムに基づいて実行する構成となっており、以下においてはその制御内容及び関連した作用について図3を参照しながら説明する。尚、上記モニタ開始命令信号MS及びモニタ停止命令信号MEは、夫々パチンコ遊技機1の台番号を指定するための台番号データを含んで成る。

【0028】図3において、制御回路15は、モニタ開始命令信号MS及びモニタ停止命令信号MEの何れかが入力されるまで待機する（ステップA1、A2）。

【0029】モニタ開始命令信号MSが入力されたとき

には、その命令信号MSが集中管理装置4からのものか否かを判断し(ステップA3)、「YES」と判断した場合には、入力モニタ開始命令信号MSに含まれる台番号データにより指定されたパチンコ遊技機1に対応したテレビカメラCM1が既に使用中か否かを判断する(ステップA4)。このとき、上記テレビカメラCM1が使用中であった場合には、集中管理装置4へモニタキャンセル信号MCを出力するステップA5を実行した後にステップA2へ移行する。尚、上記モニタキャンセル信号MCは、入力されたモニタ開始命令信号MSに含まれる台番号データと同じ台番号データを含んで成る。

【0030】集中管理装置4からのモニタ開始命令信号MSにより指定されたパチンコ遊技機1に対応したテレビカメラCM1が未使用状態であった場合(ステップA4で「NO」)には、信号切換回路16の端子T1に上記テレビカメラCM1を指定する信号SP1を出力すると共に、テレビカメラCM1を動作させて上記被指定パチンコ遊技機1をズームイン状態で撮像させる制御を行い(ステップA6、ルーチンA7)、この後にステップA2へ移行する。

【0031】従って、集中管理装置4に対して、当該集中管理装置4からのモニタ開始命令信号MSにより指定されたパチンコ遊技機1を映した画像信号が送出されることになる。

【0032】一方、前記ステップA3で「NO」と判断した場合、つまり入力されたモニタ開始命令信号MSがデータステーション6からのものであった場合には、その命令信号MSにより指定されたパチンコ遊技機1に対応したテレビカメラCM1が既に使用中か否かを判断する(ステップA8)。このとき、上記テレビカメラCM1が使用中であった場合には、データステーション6へモニタキャンセル信号MCを出力するステップA9を実行した後にステップA2へ移行する。

【0033】データステーション6からのモニタ開始命令信号MSにより指定されたパチンコ遊技機1に対応したテレビカメラCM1が未使用状態であった場合(ステップA8で「NO」)には、信号切換回路16の端子T2に上記テレビカメラCM1を指定する信号SP2を出力すると共に、テレビカメラCM1を動作させて上記被指定パチンコ遊技機1をズームイン状態で撮像させる制御を行い(ステップA10、ルーチンA11)、この後にステップA2へ移行する。

【0034】従って、データステーション6に対して、当該データステーション6からのモニタ開始命令信号MSにより指定されたパチンコ遊技機1を映した画像信号が送出されることになる。

【0035】モニタ停止命令信号MEが入力された場合(ステップA2で「YES」)には、その命令信号MEに含まれる台番号データにより指定されたパチンコ遊技機1に対応したテレビカメラCM1が使用中か否かを判

断し(ステップA12)、非使用状態であった場合にはステップA1へ戻るが、使用中であった場合には当該テレビカメラCM1を初期位置に戻して動作停止させる初期化動作ルーチンA13を実行した後にステップA2へ移行する。

【0036】以上要するに、モニタ制御装置5は、集中管理装置4或はデータステーション6からのモニタ開始命令信号MSが与えられたときに、その信号MSにより指定されたパチンコ遊技機1に対応したテレビカメラCM1が他の命令により既に動作されていない状態時のみ、そのパチンコ遊技機1を撮像した画像信号を上記モニタ開始命令信号MSの発生源へ送出するものであり、また、集中管理装置4或はデータステーション6からモニタ停止命令信号MEが与えられたときに上記画像信号の送出を停止するようになっている。

【0037】さて、以下においては前記データステーション6の具体的構成について図4～図15を参照しながら説明する。

【0038】データステーション6が有するキーボード11は、図4に示すようなキー配置となっている。即ち、キーボード11は、「台データ」キーSW1、「打止台」キーSW2、「ラッキー台」キーSW3、「終了」キーSW4、スクロールキーSW5、「予約」キーSW6、「予約取消」キーSW7、「モニタ」キーSW8、「呼出」キーSW9、キャンセルキーSW10、テンキーSWDを図示のように配置して成る。

【0039】図5にはデータステーション6の概略構成が示されている。この図5において、カードリーダライタ17は、前記カード挿入口12(図1参照)に対応して設けられており、そのカード挿入口12を通じて挿入された記録担体としてのIDカード(図17に符号12xを付して示す)からデータを読み取ると共に、その読み取りデータをコンピュータにより構成された端末制御手段たる制御回路18に与える。尚、上記IDカード12xは、例えばパチンコホールに対し一定の入会金を支払った遊技客或は他の条件を満たした遊技客に発行されるものであり、この実施例では所定のデータを磁気記録した磁気カードにより構成されている。

【0040】ビルバリ機構19は、前記紙幣挿入口13a(図1参照)に対応して設けられており、その紙幣挿入口13aを通じて挿入された紙幣の真贋及び価額を判定し、挿入紙幣が真正な1000円紙幣であった場合のみ制御回路18に入金信号SKを与え、これ以外の状態では挿入紙幣を紙幣挿入口13aを通じて排出する。

【0041】スイッチング回路20は、モニタ制御装置5を通じて与えられるテレビカメラCM1～CMnによる画像信号をミキシング回路21を通じてデータモニタ14に与える構成となっており、そのオンオフ状態は制御回路18により制御されるようになっている。

【0042】上記ミキシング回路21は、スイッチング

回路20を介して与えられる画像信号と、制御回路18から出力される画像データMDをミキシングし、そのミキシング画像をデータモニタ14により再生させるために設けられている。尚、スイッチング回路20のオフ状態で制御回路18から画像データMDが出力された状態では、データモニタ14にその画像データのみが再生されることになる。

【0043】制御回路18は、キーボード11、カードリーダーダライタ17、ビルバリ機構19からの出力を受けると共に、集中管理装置4及びモニタ制御装置5との間でのデータ信号の授受、及び上記カードリーダーダライタ17、プリンタ13bの動作制御を行うようになっており、それらの入力信号及び予め設定されたプログラムに基づいて図6～図10に示すような制御を行う。そこで、以下においては上記制御内容について関連した作用と共に説明する。

【0044】即ち、基本ルーチンを示す図6において、キーボード11からの操作入力の有無を判断するステップB1、集中管理装置4から送信されるデータステーション用集計データΔXの受信状態を判断するステップB2、集中管理装置4へ送信するデータの有無を判断するステップB3、内部タイマの動作状態を判断するステップB4、ビルバリ機構19からの入金信号SKの入力状態を判断するステップB5、カードリーダーダライタ17からの読み取りデータに基づいて挿入IDカード12xの適否を判断するステップB6を繰り返し実行する。

【0045】尚、上記データステーション用集計データΔXとしては、後の説明によって明らかになるように、次に示す7種類の信号US0、UE0、HS、KS、FS、YR、YCが設定されている。

【0046】打止発生信号US0…パチンコ遊技機1で打止が発生したことを示す。打止停止信号UE0…上記打止状態が解除されたことを示す。非稼働検知信号HS…パチンコ遊技機1が非稼働状態にあることを示す。稼働検知信号KS…パチンコ遊技機1が稼働状態にあることを示す。特賞発生信号FS…パチンコ遊技機1で特賞状態が発生したことを示す。予約停止データ信号YR…パチンコ遊技機1の予約状態がその予約を行った遊技客により解除されたことを示す。予約取消データ信号YC…パチンコ遊技機1の予約状態がタイマによって強制的に解除されたことを示す。

【0047】また、前記内部タイマは、キーボード11の操作入力がない状態が一定時間継続したときに、データモニタ14を所定のタイトル画面表示状態に戻すために設けられたものである。

【0048】キーボード11からの操作入力があった場合(ステップB1で「YES」)には、その入力内容を内部のキーボード用レジスタ(図示せず)にセットし(ステップB7)、この後にはデータモニタ14が後述の所定画面(図11、図12、図13に示す画面)を再

生した状態にあるか否かを判断する(ステップB8)。上記画面を再生していない状態ではステップB10へ移行するが、再生状態にあった場合には、前記ステップB7においてキーボード用レジスタにセットされたデータのうち、テンキーSWDにより入力された数値データがあった場合に、その数値データを上記再生画面中の所定位置(図11、図12、図13参照)に新規入力台番号NDとして表示するステップB9を実行した後にステップB10へ移行する。

【0049】上記ステップB10ではキャンセルキーSW10の操作状態を判断するものであり、キャンセルキーSW10がオン操作されたときには、前記キーボード用レジスタをリセットして前記新規入力台番号NDの表示状態をキャンセルし(ステップB11)、紙幣(1000円紙幣)を受け付けた状態(入金信号SKが入力された状態)、若しくはIDカード12xを受け付けた状態(挿入IDカード12xが適正なものであると判断した状態)の何れかにあるか否かを判断する(ステップB12)。この場合、紙幣またはIDカード12xの非受け付け状態ではステップB2へ移行するが、受け付け状態では、紙幣またはIDカード12xをビルバリ機構19或はカードリーダーダライタ17を通じて返却するステップB13を実行した後にステップB2へ移行する。

【0050】キーボード11からの操作入力内容をキーボード用レジスタにセットした状態でキャンセルキーSW10が操作されていなかった場合(ステップB10で「NO」)には、キーボード操作の有効条件が成立したか否かを判断する(ステップB14)。ここで、上記有効条件は、「台データ」キーSW1、「打止台」キーSW2、「ラッキー台」キーSW3がオン操作された各場合、並びにテンキーSWDの操作後に「予約」キーSW6、「予約取消」キーSW7、「モニタ」キーSW8、「呼出し」キーSW9が操作された各場合に成立したものと認定するようになっている。

【0051】キーボード操作の有効条件が成立していないときにはステップB2へ移行するが、成立した場合には、前記内部タイマがタイマ動作中であつたときに当該内部タイマをリセットし(ステップB15、B16)、終了キーSW4の操作状態を判断する(ステップB17)。

【0052】終了キーSW4がオン操作された場合には、データモニタ14がモニタ制御装置5からの画像信号(データステーション6からのモニタ開始命令信号MSに基づいてパチンコ遊技機1を映した画像信号)を再生動作中か否かを判断し(ステップB18)、再生動作中であつた場合には、図示しない内部メモリに対し、当該再生動作によりデータモニタ14に映し出されているパチンコ遊技機1の台番号を指定する台番号データを含むモニタ停止命令信号MEを記憶し(ステップB19)、この後にデータモニタ14をタイトル画面表示状

態に戻すステップB20を実行する。また、データモニタ14がモニタ制御装置5からの画像信号の再生動作を行っていない場合には、ステップB19をジャンプしてステップB20を実行するものであり、このステップB20の実行後には前記ステップB12以降の制御を行う。

【0053】内部タイマのリセット後において終了キーSW4がオン操作されていなかった場合（ステップB17で「NO」）には、内部タイマのタイマ動作を開始させ（ステップB21）、この後に表示処理ルーチンB22を実行する。

【0054】上記表示処理ルーチンB22は図7、図8に示すような内容となっている。

【0055】即ち、このルーチンB22では、図7、図8に示すように、「台データ」キーSW1、「打止台」キーSW2、「ラッキー台」キーSW3、「呼出」キーSW9、スクロールキーSW5、「予約」キーSW6、「予約取消」キーSW7、「モニタ」キーSW8の各オン状態を順次判断する（ステップC1～C8）。

【0056】「台データ」キーSW1がオン操作されたとき（ステップC1で「YES」）には、データモニタ14が「台データ」画面を再生動作中か否かを判断する（ステップC9）。

【0057】この「台データ」画面は、図11に示すように、集中管理装置4から送信される各パチンコ遊技機1毎の管理用データのうち、遊技客がテンキーSWD及び「呼出」キーSW9を利用して指定する所望のパチンコ遊技機1に関する集計データΔB（この例では特賞回数、打止回数）を、各パチンコ遊技機1の台番号データΔAに対応させて順次表示すると共に、各パチンコ遊技機1の後述するような予約状態、稼働状態、非稼働状態（「空」の表示）、打止状態を示す状態データΔCを併せて表示する画面である。

【0058】この場合、打止状態にないパチンコ遊技機1については特賞回数を表示し、打止状態にあるパチンコ遊技機1については打止回数を表示する。尚、上記のようなテンキーSWD及び「呼出」キーSW9によるパチンコ遊技機1の指定が行われていない初期状態では、特賞状態或は打止状態となった時刻が最も新しい複数台のパチンコ遊技機1に関する管理用データ（集計データΔB）を上記同様に表示する構成となっている。

【0059】また、上記「台データ」画面の最下段にはメッセージ用ウィンドウWMが設定され、そのメッセージ用ウィンドウWMの直上には、テンキーSWDを通じた前述の新規入力台番号NDが表示されると共に、「予約」、「取消」、「モニタ」、「呼出」の各文字が一列状に表示される構成となっている。上記各表示文字は、夫々「予約」キーSW6、「予約取消」キーSW7、「モニタ」キーSW8、「呼出」キーSW9に対応されたもので、上記新規入力台番号NDの表示状態で操作さ

れたキーに対応したものが例えば点滅状態に切換えられる構成となっている。

【0060】「台データ」画面を再生動作中であった場合（ステップC9で「YES」）には、図6に示すステップB2へ戻るが、再生動作を行っていない場合には、データモニタ14がモニタ制御装置5からの画像信号（パチンコ遊技機1を映した画像信号）を再生動作中か否かを判断する（ステップC10）。

【0061】このようなモニタ画像を再生中でなかった場合には、スイッチング回路20をオフさせるステップC12へ移行するが、モニタ画像を再生動作中であった場合には、図示しない内部メモリに対し、当該再生動作によりデータモニタ14に映し出されているパチンコ遊技機1の台番号を指定する台番号データを含むモニタ停止命令信号MEを記憶し（ステップC11）、この後にステップC12を実行する。

【0062】次いで、上述した「台データ」画面用のミキシングデータMDを出力してミキシング回路21に与え（ステップC13）、この後にステップB2へ戻る。これにより、「台データ」キーSW1がオン操作されたときには、データモニタ14に図11に示すような「台データ」画面が表示されることになる。

【0063】「打止台データ」キーSW2がオン操作されたとき（ステップC2で「YES」）には、データモニタ14が「打止台」画面を再生動作中か否かを判断する（ステップC14）。

【0064】この「打止台」画面は、図12に示すように、集中管理装置4から送信される各パチンコ遊技機1毎の管理用データに基づいて、今現在において打止状態にあるパチンコ遊技機1の台番号データΔAと当該パチンコ遊技機1の打止回数を示す集計データΔBとを対応させて一覧表示すると共に、各パチンコ遊技機1が現在どのような状態にあるか（打止中、予約中、稼働中の何れか）を示す状態データΔCを表示する画面である。

【0065】また、上記「打止台」画面の最下段にはメッセージ用ウィンドウWMが設定され、そのメッセージ用ウィンドウWMの直上には、前記新規入力台番号NDが表示されると共に、「予約」、「取消」、「モニタ」の各文字及びスクロールキーSW5を示すアイコンが一列状に表示される構成となっている。上記各表示文字及びアイコンは、夫々「予約」キーSW6、「予約取消」キーSW7、「モニタ」キーSW8、スクロールキーSW5に対応されたもので、上記新規入力台番号NDの表示状態で操作されたキーに対応したものが例えば点滅状態に切換えられる構成となっている。

【0066】「打止台」画面を再生動作中であった場合（ステップC14で「YES」）には、ステップB2へ戻るが、再生動作を行っていない場合には、データモニタ14がモニタ制御装置5からの画像信号を再生動作中か否かを判断する（ステップC15）。

【0067】このようなモニタ画像を再生中でなかった場合には、スイッチング回路20をオフさせるステップC17へ移行するが、モニタ画像を再生動作中であった場合には、図示しない内部メモリに対し、当該再生動作によりデータモニタ14に映し出されているパチンコ遊技機1の台番号を指定する台番号データを含むモニタ停止命令信号MEを記憶し(ステップC16)、この後にステップC17を実行する。

【0068】次いで、上述した「打止台」画面用のミキシングデータMDを出力してミキシング回路21に与え(ステップC18)、この後にステップB2へ戻る。これにより、「打止台」キーSW2がオン操作されたときには、データモニタ14に図12に示すような「打止台」画面が表示されることになる。

【0069】「ラッキー台」キーSW3がオン操作されたとき(ステップC3で「YES」)には、データモニタ14が「ラッキー台」画面を再生動作中か否かを判断する(ステップC19)。

【0070】この「ラッキー台」画面は、図13に示すように、集中管理装置4から送信される各パチンコ遊技機1毎の管理用データに基づいて、所謂ラッキー台(当日において打止回数或は特賞発生回数が設定回数以上に達したパチンコ遊技機1)の台番号データΔAと打止回数或は特賞発生回数を示す集計データΔBとを対応させて一覧表示すると共に、各パチンコ遊技機1の現在どのような状態にあるか(打止中、予約中、稼働中、非稼働中(「空」の表示)の何れか)を示す状態データΔCを表示する画面である。

【0071】また、上記「ラッキー台」画面には、前記「打止台」画面と同様に、最下段にメッセージ用ウインドウWMが設定されていると共に、新規入力台番号NDの他に「予約」、「取消」、「モニタ」の各文字及びスクロールキーSW5を示すアイコンが一列状に表示される構成となっている。

【0072】「ラッキー台」画面を再生動作中であった場合(ステップC19で「YES」)には、ステップB2へ戻るが、再生動作を行っていない場合には、データモニタ14がモニタ制御装置5からの画像信号を再生動作中か否かを判断する(ステップC20)。

【0073】このようなモニタ画像を再生中でなかった場合には、スイッチング回路20をオフさせるステップC22へ移行するが、モニタ画像を再生動作中であった場合には、図示しない内部メモリに対し、当該再生動作によりデータモニタ14に映し出されているパチンコ遊技機1の台番号を指定する台番号データを含むモニタ停止命令信号MEを記憶し(ステップC21)、この後にステップC22を実行する。

【0074】次いで、上述した「ラッキー台」画面用のミキシングデータMDを出力してミキシング回路21に与え(ステップC23)、この後にステップB2へ戻

る。これにより、「ラッキー台」キーSW3がオン操作されたときには、データモニタ14に図13に示すような「ラッキー台」画面が表示されることになる。

【0075】「呼出」キーSW9がオン操作されたとき(ステップC4で「YES」)には、データモニタ14が「台データ」画面を再生動作中か否かを判断し(ステップC24)、再生動作を行っていなかった場合にはステップB2へ戻る。これに対して「台データ」画面の再生動作が行われていた場合には、台データ出力処理ルーチンC25を実行する。

【0076】このルーチンC25では、図11に示す「台データ」画面中における「呼出」の文字を短時間だけ点滅させると共に、上記画面中表示された新規入力台番号NDに対応したパチンコ遊技機1に関する前述のような集計データΔB(特賞回数、打止回数)及び台番号データΔAなどを当該画面中表示させるものであり、この後にステップB2へ戻る。

【0077】従って、データモニタ14に「台データ」画面が表示されている状態で、遊技客がテンキーSWDを操作して所望のパチンコ遊技機1の台番号を入力した後に、「呼出」キーSW9をオン操作すれば、上記表示画面中に上記パチンコ遊技機1に関する特賞回数、打止回数を示す集計データΔB及び状態データΔCを台番号データΔAなどと共に表示させることができる。

【0078】スクロールキーSW5がオン操作されたとき(ステップC5で「YES」)には、データモニタ14に前記「打止台」画面及び「ラッキー台」画面の何れかが再生されているか否かを判断し(ステップC26、C27)、上記画面が双方とも再生されていなかった場合にはステップB2へ戻る。また、「打止台」画面が再生されていたときには、その画面をスクロールするステップC28を実行した後にステップB2へ戻り、「ラッキー台」画面が再生されていたときには、その画面をスクロールするステップC29を実行した後にステップB2へ戻る。

【0079】予約キーSW6がオン操作されたとき(図8に示すステップC6で「YES」)には、データモニタ14が予約可能画面(図11、図12、図13に示す「台データ」画面、「打止台」画面、「ラッキー台」画面の何れか)を再生動作中か否かを判断し(ステップC30)、再生動作を行っていなかった場合にはステップB2へ戻るが、予約可能画面が再生されていたときには、図示しない内部メモリに記憶した後述の予約リストRLに基づいて、その予約可能画面中表示された新規入力台番号NDに対応したパチンコ遊技機1が予約済みか否かを判断する(ステップC31)。

【0080】上記パチンコ遊技機1が予約済みであった場合にはステップB2へ戻るが、まだ予約されていなかった場合には、紙幣(1000円紙幣)を受け付けた状態(入金信号SKが入力された状態)、若しくはIDカ

ード12xを受け付けた状態（挿入IDカード12xが適正なものであると判断した状態）の何れかにあるか否かを判断する（ステップC32）。

【0081】紙幣またはIDカード12xの非受け付け状態では、データモニタ14のメッセージ用ウィンドウWMに対し、1000円紙幣またはIDカード12xの挿入を促すメッセージを表示するステップC33を実行した後にステップB2へ戻る。これに対して、1000円紙幣またはIDカード12xの受け付け状態では、データ画面14中における新規入力台番号NDに対応したパチンコ遊技機1に関する状態データΔCの表示を「予約中」に変更する（ステップC34）と共に、予約リスト更新ルーチンC35を実行する。

【0082】このルーチンC35では、内部メモリに記憶した予約リストRLのうち、上記パチンコ遊技機1に対応した予約リストRL中の予約フラグRFを、予約中であることを示す状態（例えば「1」）に変更する動作を行う。尚、この予約リストRLは、図15（a）に示すように、パチンコ遊技機1の台番号を特定するための識別データα1、当該パチンコ遊技機1の特賞回数及び打止回数を夫々示すデータα2及びα3、パチンコ遊技機1に対応したテレビカメラCM1による撮像動作が行われていることを示すモニタ中フラグMF、パチンコ遊技機1が打止中であることを示す打止フラグUF、パチンコ遊技機1が非稼働状態にあることを示す非稼働フラグKF、パチンコ遊技機1が予約されたことを示す予約フラグRF、予約が紙幣の挿入により行われたものであるか或はIDカード12xの挿入により行われたものであるかを示す種別データα5を含んで成る。

【0083】次いで、図示しない内部メモリに対し予約信号としての予約スタート信号RSを記憶し（ステップC36）、この後にIDカード12xを受け付けた状態にあるか否かを判断する（ステップC37）。尚、上記予約スタート信号RSは、図15（b）に示すように、パチンコ遊技機1の台番号を特定するための識別データα1、当該パチンコ遊技機1の予約のための信号であることを示す予約データα4、その予約が1000円紙幣の挿入により行われたものであるか否かを示す種別データα5を含んで成る。尚、以下においては説明の便宜上、種別データα5＝「1」の状態が1000円紙幣の挿入により予約された場合を示し、種別データα5＝「0」の状態がIDカード12xの挿入により予約された場合を示すものとする。

【0084】ステップC37で「YES」と判断した場合、つまりパチンコ遊技機1の予約がIDカード12xによって行われた場合には、データ書換ルーチンC38を実行するものであり、このルーチンC38では、カードリーダー17を動作させて、当該IDカード12xに対し予約したパチンコ遊技機1の台番号を示す識別データα1を記録すると共に、そのIDカード12xを

返却し、この後にステップB2へ戻る。

【0085】ステップC37で「NO」と判断した場合、つまりパチンコ遊技機1の予約が1000円紙幣の挿入によって行われた場合には、予約レシート発行ルーチンC39を実行するものであり、このルーチンC39では、プリンタ13bを動作させて、予約したパチンコ遊技機1の台番号などを表示（記録）した記録担体としての図示しない予約レシート発行し、この後にステップB2へ戻る。

【0086】「予約取消」キーSW7がオン操作されたとき（ステップC7で「YES」）には、データモニタ14が予約可能画面を再生動作中か否かを判断し（ステップC40）、再生動作を行っていなかった場合にはステップB2へ戻るが、予約可能画面が再生されていたときには、その画面中における「取消」表示を点滅させ、以て予約取消モードに入った旨の報知を行う（ステップC41）。

【0087】この報知後には、上記予約可能画面中に表示された新規入力台番号NDに対応したパチンコ遊技機1が予約済みか否かを判断し（ステップC42）、予約済みでなかった場合にはステップB2へ戻る。これに対して、上記パチンコ遊技機1が予約済みであった場合には、その予約がIDカード12xによるものか否かを判断し（ステップC43）、「NO」の場合には、データモニタ14のメッセージ用ウィンドウWMに対し例えばIDカード12xによる予約以外は予約解除できない旨を伝えるメッセージを表示し（ステップC44）、この後にステップB2へ戻る。

【0088】パチンコ遊技機1の予約がIDカード12xによるものであった場合（ステップC43で「YES」）には、適正なIDカード12xを受け付けた状態にあるか否かを判断し（ステップC45）、IDカード12xを受け付けていない状態では、データモニタ14のメッセージ用ウィンドウWMに対しIDカード12xの挿入を促すメッセージを表示するステップC46を実行した後にステップB2へ戻る。

【0089】これに対して、IDカード12xを受け付けた状態では、そのIDカード12xに記録された識別データα1（予約パチンコ遊技機1の台番号を示す）が、前述のように予約可能画面中に表示された新規入力台番号NDと一致するか否かを判断し（ステップC47）、不一致の場合には当該IDカード12xを返却するステップC48を実行してステップB2へ戻る。

【0090】識別データα1と新規入力台番号NDが一致したときには、IDカード12xに記録された識別データα1を削除してそのIDカード12xを返却するデータ消去ルーチンC49を実行した後に、データ画面14中における予約取消対象のパチンコ遊技機1に関する状態データΔCの表示を「予約中」からその時点での実際の状態（「打止中」、「稼働中」、「空」の何れか）

を示す表示に変更する(ステップC50)。

【0091】この後には、予約リストRL中の予約フラグRFを元の状態(例えば「0」)に戻す予約リスト復帰ルーチンC51、図示しない内部メモリに予約キャンセル信号RCを記憶するステップC52、並びにデータモニタ14による再生画面中における「取消」表示の点滅状態を解除(つまり予約取消モードにある旨を報知した状態をリセット)するステップC53を順次実行してステップB2へ戻る。尚、上記予約キャンセル信号RCは、図15(c)に示すように、パチンコ遊技機1の台番号を特定するための識別データα1、当該パチンコ遊技機1の予約解除のための信号であることを示す予約解除データα6を含んで成る。

【0092】モニタキーSW8がオン操作されたとき(ステップC8で「YES」)には、データモニタ14が予約可能画面を再生動作中か否かを判断し(ステップC54)、再生動作を行っていなかった場合にはステップB2へ戻るが、予約可能画面が再生されていたときには、予約可能画面中に表示された新規入力台番号NDを台番号データとして含むモニタ開始命令信号MSを内部メモリに記憶する(ステップC55)。

【0093】この後には、スイッチング回路20をオンするステップC56を実行して、モニタ制御装置5からの画像信号がデータモニタ14に与えられるように切換え、この後にミキシング回路21にモニタ画面用のミキシングデータMDを出力するステップC57を実行した後にはステップB2へ戻る。この場合に出力されるミキシングデータMDは、図14に示すように、上記モニタ開始命令信号MSに含まれる台番号データΔA、その台番号のパチンコ遊技機1に関する特賞回数データΔB及び状態データΔCを含むものであり、モニタ制御装置5からの画像信号の再生の邪魔にならないようにデータモニタ14の下方位置に再生される。

【0094】図6に翻って、集中管理装置4から送信されるデータステーション用集計データΔX(打止発生信号US0、打止停止信号UE0、非稼働検知信号HS、稼働検知信号KS、特賞発生信号FS、予約停止データ信号YR、予約取消データ信号YC)を受信したとき(ステップB2で「YES」)には、内部メモリに対し、その受信データΔXをパチンコ遊技機1及び項目毎に整理しながら更新記憶する受信処理ルーチンB23を実行するものであり、このように整理したデータが前述した「台データ」画面などに表示される集計データΔB及び状態データΔCとして利用される。

【0095】具体的には、このルーチンB23では、①…打止発生信号US0及び打止停止信号UE0に基づいて、パチンコ遊技機1毎の打止回数を累算して集計データΔBを得ると共に、各パチンコ遊技機1が打止中にあるか否かを示す状態データΔCを記憶し、②…非稼働検知信号HS及び稼働検知信号KSに基づいて、各パチン

コ遊技機1が非稼働中か或は稼働中かを示す状態データΔCを記憶し、③…特賞発生信号FSに基づいて、パチンコ遊技機1毎の特賞回数を累算して集計データΔBを得、④…予約停止データ信号YR及び予約取消データ信号YCに基づいて、各パチンコ遊技機1が予約中か否かを示す状態データΔCを記憶する、という各制御を行う構成となっている。

【0096】集中管理装置4へ送信するデータの有無を判断するステップB3では、内部メモリに対し前述のように記憶されたモニタ開始命令信号MS、モニタ停止命令信号ME、予約スタート信号RS、予約キャンセル信号RCの有無を判断するものであり、「YES」と判断した場合には送信処理ルーチンB24を実行する。このルーチンB24では、内部メモリにモニタ開始命令信号MS或はモニタ停止命令信号MEが記憶されていた場合に、その信号をモニタ制御装置4へ送信し、内部メモリに予約スタート信号RS或は予約キャンセル信号RCが記憶されていた場合に、その信号を集中管理装置4へ送信する。

【0097】内部タイマが動作中であった場合(ステップB4で「YES」)には、そのタイマがタイムアップしたとき(ステップB25で「YES」)のみ、データモニタ14がモニタ制御装置5からの画像信号を再生動作中か否かを判断し(ステップB26)、再生動作中であった場合には、図示しない内部メモリに対し、当該再生動作によりデータモニタ14に映し出されているパチンコ遊技機1の台番号を指定する台番号データを含むモニタ停止命令信号MEを記憶し(ステップB27)、この後にデータモニタ14をタイトル画面表示状態に戻すステップB28を実行してステップB5へ移行する。また、データモニタ14がモニタ制御装置5からの画像信号の再生動作を行っていなかった場合には、ステップB27をジャンプしてステップB28以降の制御を行う。

【0098】ビルバリ機構19から入金信号SKが入力された場合(ステップB5で「YES」)、つまり紙幣挿入口13aに1000円紙幣が挿入された場合には、図9に具体的内容を示す紙幣処理ルーチンB29を実行するものであり、以下においてはこのルーチンB29について説明する。

【0099】即ち、図9において、紙幣処理ルーチンB29では、IDカード12xを受け付けた状態にあるか否かを判断し(ステップD1)、受け付け状態では挿入紙幣を返却するステップD2を実行してステップB6へ移行する。

【0100】IDカード12xの非受け付け状態では、データモニタ14中のメッセージ用ウィンドウMWに1000円紙幣の投入を促すメッセージを表示中か否かを判断し(ステップD3)、そのメッセージを表示中であった場合には、図8に示す前記ステップC34以降の制御を実行する。

【0101】上記メッセージを表示していなかった場合には、データモニタ14がタイトル画面を表示中か否かを判断し（ステップD4）、表示中であった場合には、挿入紙幣を返却する前記ステップD2を実行してステップB6へ移行し、タイトル画面を表示していなかった場合には、データモニタのメッセージ用ウインドウWMに対し、1000円紙幣を受け付けた旨のメッセージを表示させるステップD5を実行した後にステップB6へ移行する。

【0102】図6に翻って、カード挿入口12に挿入されたIDカード12xが適正なものであると判断した場合は（ステップB6で「YES」）には、図10に具体的内容を示すIDカード処理ルーチンB30を実行するものであり、以下においてはこのルーチンB30について説明する。

【0103】図10において、IDカード処理ルーチンB30では、1000円紙幣を受け付けた状態にあるか否かを判断し（ステップE1）、受け付け状態では挿入IDカード12xを返却するステップE2を実行してステップB1へ移行する。

【0104】1000円紙幣の非受け付け状態では、データモニタ14中のメッセージ用ウインドウMWにIDカード12xの投入を促すメッセージを表示中か否かを判断し（ステップE3）、そのメッセージを表示中であった場合には、前述した予約取消モードにあるか否かを判断する（ステップE4）。このとき、予約取消モードにあった場合には、図8に示すステップC47移行の制御を実行し、予約取消モード以外の状態であった場合には、図8に示す前記ステップC34以降の制御を実行する。

【0105】上記メッセージを表示していなかった場合は（ステップE3で「NO」）には、データモニタ14がタイトル画面を表示中か否かを判断し（ステップE5）、表示中であった場合には、挿入IDカード12xを返却する前記ステップE2を実行してステップB1へ移行し、タイトル画面を表示していなかった場合には、データモニタのメッセージ用ウインドウWMに対し、IDカード12xを受け付けた旨のメッセージを表示させるステップE5を実行した後にステップB1へ移行する。

【0106】以上説明したデータステーション6の主な機能は以下の通りである。

【0107】①…キーボード11の「台データ」キーSW1が操作された状態では、パチンコホール内のパチンコ遊技機1に関する管理用データ（打止回数、特賞回数）のうち、キーボード11のテンキーSWD、「呼出」キーSW9を通じて指定されたパチンコ遊技機1の管理用データを、当該パチンコ遊技機1の現況を示すデータ（予約状態、稼働状態、非稼働状態、打止状態の何れか）と共にデータモニタ14に表示する。

【0108】②…キーボード11の「打止台」キーSW2の操作に応じて、今現在において打止状態にある全パチンコ遊技機1の台番号を、その打止回数及び当該パチンコ遊技機1の現況を示すデータと共にデータモニタ14に表示する（但し、1画面で表示できないときはスクロールキーSW5を併用する必要あり）。

【0109】③…キーボード11の「ラッキー台」キーSW3の操作に応じて、当日において打止回数或は特賞発生回数が設定回数以上に達した全パチンコ遊技機1の台番号を、その打止回数或は特賞回数及び当該パチンコ遊技機1の現況を示すデータと共にデータモニタ14に表示する（但し、1画面で表示できないときはスクロールキーSW5を併用する必要あり）。

【0110】④…紙幣挿入口13aを通じて1000円紙幣が挿入された状態において、テンキーSWDによりパチンコ遊技機1の台番号が指定された後に「予約」キーSW6が操作されたときには、その指定パチンコ遊技機1を予約状態に切換えるための予約スタート信号RSを集中管理装置4へ送信すると共に、当該パチンコ遊技機1の台番号などを表示した予約レシートを発行する。

【0111】⑤…カード挿入口12を通じてIDカード12xが挿入された状態において、テンキーSWDによりパチンコ遊技機1の台番号が指定された後に「予約」キーSW6が操作されたときには、その指定パチンコ遊技機1を予約状態に切換えるための予約スタート信号RSを集中管理装置4へ送信すると共に、上記IDカード12xに予約パチンコ遊技機1の台番号を示す識別データα1を記憶し、そのIDカード12xを返却する。

【0112】⑥…テンキーSWDによりパチンコ遊技機1の台番号が指定された後に「モニタ」キーSW8が操作されたときには、その指定パチンコ遊技機1をテレビカメラCM1を通じて撮像した画像をデータモニタ14で再生する。

【0113】さて、以下においては前記呼出ランプユニット3の具体的な構成及びこれに関連した部分の構成について図16～図22を参照しながら説明する。

【0114】まず、呼出ランプユニット3の外観を示す図16において、矩形状の本体ケース22の前面には、後述の光信号受信用の窓部23、自動復帰形の押しボタンスイッチより成る呼出ボタン24、対応するパチンコ遊技機1が予約中であることを表示する予約表示ランプ25、対応するパチンコ遊技機1が打止中であることを表示する打止表示ランプ26、対応するパチンコ遊技機1が一旦発生した特賞状態の終了後においても同一遊技客による遊技が許容された所謂持たせ状態にあることを表示する持たせ表示ランプ27が設けられている。

【0115】また、本体ケース22の上部には、対応するパチンコ遊技機1或は玉貸機2に対し不正が行われたことを示す不正表示ランプ28、対応するパチンコ遊技機1が特賞中であることを表示する特賞表示ランプ2

9、呼出ランプ30が三段積み状に設けられていると共に、呼出ランプ30の上面には、対応するテレビカメラCM1~CMnによる撮像範囲に臨んだ状態のモニタランプ31が設けられている。尚、呼出ランプユニット3の背面には、パチンコホール従業員のみが操作可能なりセットスイッチ32が設けられている。

【0116】さらに、本体ケース22には、これと隣接するようにしてデータ読取り手段としてのカードリーダーライタ33が設けられており、このカードリーダーライタ33のカード挿入口33aに前記IDカード12xを挿入可能に構成されている。

【0117】呼出ランプユニット3の電氣的構成の要部を関連構成と共に示す図17において、パチンコ遊技機1からは、アウト玉数を示すアウト玉数信号Sa、セーフ玉数を示すセーフ玉数信号Sb、特賞状態にあることを示す繰返しパルス状の特賞信号Sc、盤面に磁石が近付けられたことを示す不正信号Sdが出力されて呼出ランプユニット3に与えられるようになっている。

【0118】また、パチンコ遊技機1に対応して設けられた稼働状態検出回路34からは、そのパチンコ遊技機1の非稼働状態を示す非稼働信号Seが出力されて呼出ランプユニット3に与えられるようになり、この稼働状態検出回路34の具体的構成については後で説明することにする。

【0119】玉貸機2からは、パチンコ玉の貸出数（放出数）を示す貸出玉信号Sfが出力されて呼出ランプユニット3に与えられるようになっている。

【0120】呼出ランプユニット3からパチンコ遊技機1に対しては、スクリーン信号Sg及び打止信号Shが与えられるようになっている。この場合、図22に示すように、パチンコ遊技機1は、その盤面1aを覆う前面ガラス1bが所謂調光ガラス（液晶素子或はエレクトロクロミック素子を利用して光透過率を調整可能なもの）により構成されている。そして、常時においては図22(a)に示すように上記前面ガラス1bの光透過率を高めた状態に保持しているが、スクリーン信号Sgを受けた状態では、同図(b)に示すように、前面ガラス1bの光透過率を低下させて盤面1aを光学的に遮蔽するようになっている。また、パチンコ遊技機1は、打止信号Shの入力期間中は遊技不能な打止状態に切換えられる構成となっている。

【0121】呼出ランプユニット3から玉貸機2に対しては玉貸信号Siが与えられるようになり、玉貸機2は玉貸信号Siが入力されたときには、1000円相当量のパチンコ玉を放出する構成となっている。

【0122】前記稼働状態検出回路34は図18に示すような構成となっている。即ち、図18において、パチンコ玉検知スイッチ34aは、パチンコ遊技機1の上皿内のパチンコ玉の有無を検知し、検知パチンコ玉がある状態でハイレベル信号を出力し、検知パチンコ玉がない

状態でローレベル信号を出力する。ハンドルスイッチ34bは、パチンコ遊技機1のパチンコ玉発射機構が操作された状態でハイレベル信号を出力し、パチンコ玉の非操作状態でローレベル信号を出力する。圧力検知スイッチ34cは、パチンコ遊技機1用の椅子に設けられたもので、その椅子に人が座った状態でハイレベル信号を出力し、人が座っていない状態でローレベル信号を出力する。

【0123】AND回路34dは、上記各検知スイッチ34a、34b、34cからの出力信号を夫々NOT回路34e、34f、34gを各別に介して受けるようになり、パチンコ遊技機1の上皿内にパチンコ玉がない状態、パチンコ玉発射機構が操作されていない状態、パチンコ遊技機1用の椅子に人が座っていない状態の3条件が全て満たされた場合のみハイレベル信号を出力する。

【0124】立ち上がりトリガタイプの単安定マルチバイブレータ34hは、各検知スイッチ34a、34b、34cからの出力信号をOR回路34iを介して受けるようになり、パチンコ遊技機1の上皿内にパチンコ玉が供給された状態、パチンコ玉発射機構が操作された状態、パチンコ遊技機1用の椅子に人が座った状態の少なくとも一つが出現したときに単安定パルス信号を出力するようになっている。

【0125】タイマ回路34jは、セット端子SにAND回路34dからのハイレベル信号を受けたときにタイマ動作を開始し、リセット端子Rに単安定マルチバイブレータ34hからの単安定パルス信号を受けたときにタイマ動作を停止する構成となっており、タイマ動作を停止した状態での出力信号を、パチンコ遊技機1が非稼働状態であることを示す前記非稼働信号Seとして遊技機制御手段たる制御部36の入力端子Q4に与えるようになっている。

【0126】図17に翻って、呼出ランプユニット3は、以下のような構成となっている。

【0127】特賞信号入力回路35は、パチンコ遊技機1からの繰返しパルス状の特賞信号Scを連続的なレベル信号に変換して制御部36の入力端子Q1に与える。フリップフロップ37は呼出ボタン24が押圧操作される毎にトリガされて出力を反転させるものであり、その出力信号を制御部36の入力端子Q2に与える。

【0128】不正信号入力回路38は、パチンコ遊技機1からの不正信号Sdを受ける毎に立ち上がるトリガ信号Sjを出力する構成となっており、そのトリガ信号SjをDフリップフロップ39のクロック端子に与える。このDフリップフロップ39は、データ端子Dにハイレベル信号を受けると共に、その出力を制御部36の入力端子Q3に与えるようになり、従ってパチンコ遊技機1からの不正信号Sdが出力されたときには、制御部36の入力端子Q3にハイレベル信号が与えられるこ

となる。尚、このDフリップフロップ39は、リセットスイッチ32のオン操作に応じて初期状態（ローレベル信号を出力した状態）に戻されるようになっている。

【0129】アウト玉数信号入力回路40は、パチンコ遊技機1からのアウト玉数信号S_aにより示される数値をアウト玉数レジスタ41に記憶させるようになっており、このアウト玉数レジスタ41は、記憶数値N_aを制御部36の入力端子Q5に与えると共に、制御部36からの指令によりリセットされる構成となっている。

【0130】セーフ玉数信号入力回路42は、パチンコ遊技機1からのセーフ玉数信号S_bにより示される数値をセーフ玉数レジスタ43に記憶させるものであり、このセーフ玉数レジスタ43は、記憶数値N_bを制御部36の入力端子Q6に与えると共に、制御部36からの指令によりリセットされる構成となっている。

【0131】貸出玉信号入力回路44は、玉貸機2からの貸出玉信号S_fにより示される貸出パチンコ玉数を貸出玉数レジスタ45に記憶させるようになっており、その貸出玉数レジスタ45は、記憶した貸出パチンコ玉数N_fを制御部36の入力端子Q7に与えると共に、制御部36からの指令によりリセットされる構成となっている。

【0132】前記カードリーダーダライタ33は、挿入されたIDカード12xから読み取ったデータを制御部36の入力端子Q8に与えると共に、上記IDカード12xの記憶内容を制御部36から指令に基づいて書換えるように構成されている。

【0133】光信号受信回路46は、前記窓部23に対応して設けられたもので、パチンコホール従業員が携帯する図示しない光信号送信機からの例えば2種類の光信号S1、S2を受信するようになっており、各受信光信号を電気的な客交替信号CH1、予約解除信号R_rに変換して制御部36の入力端子Q9に与える。

【0134】この場合、光信号S1はパチンコ遊技機1の遊技客の交替を確認した場合に出力し、光信号S2は遊技客から前記予約レシートの提示があった場合において当該予約レシートに表示された台番号データに対応したパチンコ遊技機1が非稼働状態であったときに出力するものである。

【0135】制御部36は、コンピュータを含んで構成されたもので、前記スクリーン信号S_g及び打止信号S_hを夫々スクリーン信号出力回路47及び打止信号出力回路48を通じてパチンコ遊技機1に与える動作、前記玉貸信号S_iを玉貸信号出力回路49を通じて玉貸機2に与える動作、前記予約表示ランプ25、打止表示ランプ26、持たせ表示ランプ27、不正表示ランプ28、特賞表示ランプ29、呼出ランプ30及びモニタランプ31の点灯状態を夫々ドライバ50～56を介して制御する動作、前記集中管理装置4に対しデータ送信回路57及び多重通信ラインL1を介して信号及びデータを送

信する動作を、上述のような入力端子Q1～Q9に対する各入力信号、入力端子Q10に対して集中管理装置4から多重通信ラインL2及びデータ受信回路58を介して与えられる信号及びデータ、並びに予め記憶したプログラムに基づいて制御するものであり、以下においてはその制御内容について図19～図21を参照しながら説明する。

【0136】即ち、図19～図21において、入力端子Q1に対する特賞信号S_cの入力状態の判断ステップF1、特賞表示ランプ29の点灯状態の判断ステップF2、入力端子Q2に対する入力信号レベルを判断するステップF3、呼出ランプ30の点灯状態の判断ステップF4、入力端子Q3に対する入力信号レベルを判断するステップF5、不正表示ランプ28の点灯状態の判断ステップF6、入力端子Q9に対する入力信号（客交替信号CH1或は予約解除信号R_r）の有無を判断するステップF7、入力端子Q8に対する入力信号（カードリーダーダライタ33がIDカード12xから読み取ったデータ）の有無を判断するステップF8、入力端子Q12に対する入力信号の有無を判断するステップF9、内部に設定された予約保留タイマ、予約キャンセルタイマ、延長タイマ（何れも図示せず）のタイムアップ状態を判断するステップF10、F11、F12を繰り返し実行する。

【0137】入力端子Q1に特賞信号S_cが入力された状態（ステップF1で「YES」）において、特賞表示ランプ29が点灯されていなかった場合には、その表示ランプ29を点灯させると共に、特賞開始信号S_Tを集中管理装置4へ送信し、この送信後において持たせ表示ランプ27が点灯されていた場合には、その表示ランプ27を消灯させ（ステップF13～F17）、この後にステップF3へ移行する。また、上記のようなステップF13、F16において、特賞表示ランプ29が点灯されていた場合、並びに持たせ表示ランプ27が消灯されていた場合にもステップF3へ移行する。

【0138】特賞信号S_cの非入力状態で特賞表示ランプ29が点灯されていた場合（ステップF2で「YES」）には、その表示ランプ29を消灯させると共に、特賞停止信号E_Tを集中管理装置4へ送信する（ステップF18、F19）。この後には、持たせ表示ランプ27が点灯中か否かを判断し（ステップF20）、点灯中であつた場合にはステップF3へ移行するが、点灯されていなかった場合には、内部に設定された図示しない予約メモリに予約データα4が記憶されているか否かを判断する（ステップF21）。尚、上記予約データα4は、後述の説明から明らかなようにパチンコ遊技機1が予約状態にある場合に予約メモリに記憶されているものである。

【0139】予約データα4が記憶されていない場合にはステップF3へ移行するが、記憶されていた場合、つ

まりパチンコ遊技機1が予約状態にある場合には、スクリーン信号出力回路47を通じてパチンコ遊技機1にスクリーン信号Sgを出力する(ステップF22)。これにより、パチンコ遊技機1にあっては、その盤面1aを覆う調光ガラス製の前面ガラス1bの光透過率を低下させて盤面1aを光学的に遮蔽するようになり、これにより、パチンコ遊技機1が実質的な遊技不能状態に切換えられる。

【0140】次いで、内部に設定された予約キャンセルタイマをスタートさせ(ステップF23)、この後に予約遊技客呼出用の店内放送を指令するための第1の予約呼出信号SMe1を集中管理装置4へ送信するステップF24を実行してステップF3へ移行する。

【0141】入力端子Q2の入力信号レベルが「H」であった場合(ステップF3で「YES」)、つまり呼出ボタン24の押圧操作に応じてフリップフロップ37の出力が「H」レベルに反転された場合において、呼出ランプ30が点灯されていなかった場合には、その呼出ランプ30を点灯させると共に、呼出開始信号SYを集中管理装置4へ送信し(ステップF25～F27)、この後にステップF5へ移行する。また、ステップF25において呼出ランプ30が点灯されていた場合にもステップF5へ移行する。

【0142】入力端子Q2の入力信号レベルが「L」の状態(フリップフロップ37の出力が「L」レベルに反転されている状態)において、呼出ランプ30が点灯されていた場合(ステップF4で「YES」)には、その呼出ランプ30を消灯させると共に、呼出停止信号EYを集中管理装置4へ送信し(ステップF28、F29)、この後にステップF5へ移行する。

【0143】入力端子Q3に対する入力信号レベルが「H」であった場合(ステップF5で「YES」)、つまりパチンコ遊技機1から不正信号Sdが出力された場合において、不正表示ランプ28が点灯されていなかった場合には、その表示ランプ28を点灯させると共に、不正開始信号SFを集中管理装置4へ送信し(ステップF30～F32)、この後に図20に示すステップF7へ移行する。また、ステップF30において、不正表示ランプ28が点灯されていた場合にもステップF7へ移行する。

【0144】入力端子Q3の入力信号レベルが「L」の状態(パチンコ遊技機1が不正信号Sdの出力を停止した状態)において、不正表示ランプ28が点灯されていた場合(ステップF6で「YES」)には、その表示ランプ28を消灯させると共に、不正停止信号EFを集中管理装置4へ送信し(ステップF33、F34)、この後にステップF7へ移行する。

【0145】図20において、入力端子Q9に入力信号があった場合(ステップF7で「YES」)には、その入力信号の種類(客交替信号CHI、予約解除信号Rr

の何れか)を判断する(ステップF35、F36)。

【0146】客交替信号CHIが入力された場合には、打止表示ランプ26が非点灯状態にあるときのみ、特賞表示ランプ29の点灯状態を判断する(ステップF37、F38)。特賞表示ランプ29が点灯されていた状態において、持たせ表示ランプ27が点灯されていなかった場合には、その表示ランプ27を点灯させると共に、持たせ信号Smを集中管理装置4へ送信し(ステップF39～F41)、この後にステップF36へ移行する。また、持たせ表示ランプ27が点灯されていた場合にもステップF36へ移行する。

【0147】客交替信号CHIの入力時において、打止表示ランプ26及び特賞表示ランプ29が双方とも消灯されていた場合(ステップF38で「NO」)には、パチンコ遊技機1において客交替があったことを示す客交替信号SCHを送信し(ステップF42)、この後に予約メモリに予約データα4が記憶されているか否かを判断する(ステップF43)。

【0148】予約データα4が記憶されていない場合にはステップF47へ移行するが、予約データα4が記憶されていた場合、つまりパチンコ遊技機1が予約状態にある場合には、スクリーン信号出力回路47を通じてパチンコ遊技機1にスクリーン信号Sgを出力して、当該パチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態(実質的な遊技不能状態)に切換える(ステップF44)。

【0149】次いで、内部に設定された予約キャンセルタイマをスタートさせ(ステップF45)、この後に店内放送を指令するための第1の予約呼出信号SMe1を集中管理装置4へ送信するステップF46を実行してステップF47へ移行する。このステップF47においては、持たせ表示ランプ27の点灯状態を判断するものであり、非点灯状態であった場合にはステップF36へ移行し、点灯状態であった場合には持たせ表示ランプ27を消灯させるステップF48を実行してステップF36へ移行する。

【0150】一方、予約解除信号Rrが入力された場合(ステップF36で「YES」)には、予約表示ランプ25が点灯中か否かを判断し(ステップF49)、非点灯状態時にはステップF8へ移行するが、点灯状態時には、その予約表示ランプ25を消灯させた後に、スクリーン信号Sgの出力を停止する(ステップF50、F51)。これにより、パチンコ遊技機1にあっては、調光ガラス製の前面ガラス1bの光透過率が高められた遊技可能状態に戻されるようになる。

【0151】この後には、内部に設定された予約キャンセルタイマ及び延長タイマをリセットし(ステップF52)、内部に設定された予約メモリに種別データα5が記憶されている場合に、その種別データα5が「1」であるか否か、つまり予約が1000円紙幣の投入に応じ

て行われたものであるか否かを判断する（ステップF53）。

【0152】種別データα5が「0」であった場合、つまりパチンコ遊技機1の予約がIDカード12xにより行われたものであった場合には、予約停止信号SRRを集中管理装置4へ送信するステップF55、前記予約メモリの記憶内容を初期化するステップF56を実行してステップF8へ移行する。これに対して、種別データα5が「1」であった場合、つまりパチンコ遊技機1の予約が1000円紙幣の挿入により行われたものであった場合には、玉貸機2に対し玉貸信号出力回路49を通じて玉貸信号S1を与えるステップF54を実行した後にステップF55以降の制御を実行し、これにより玉貸機2から1000円相当量のパチンコ玉を放出させる。

【0153】入力端子Q8にカードリーダー33からの入力信号があった場合（ステップF8で「YES」）には、その入力信号中の識別データα1（データステーション6での予約に応じてIDカード12xに記録されるもので、予約対象のパチンコ遊技機1の台番号を特定するデータ）が、予約メモリに後述のようにして記憶されている識別データα1と一致するか否かを判断し（ステップF57）、不一致の場合にはステップF9へ移行する。

【0154】カードリーダー33を通じて入力された信号中の識別データα1と予約メモリに記憶されている識別データα1とが一致した場合には、予約表示ランプ25の点灯状態を判断する（ステップF58）。予約表示ランプ25が消灯されていた場合にはステップF9へ移行するが、点灯されていた場合には、その表示ランプ25を消灯させた後にスクリーン信号Sgの出力を停止してパチンコ遊技機1を遊技可能状態に戻し（ステップF59、F60）、この後に内部に設定された予約キャンセルタイマ及び延長タイマをリセットする（ステップF61）。さらに、この後に、予約停止信号SRRを集中管理装置4へ送信するステップF62、前記予約メモリの記憶内容を初期化するステップF63を実行してステップF9へ移行する。

【0155】入力端子Q12に集中管理装置4からの入力信号があった場合（ステップF9で「YES」）には、その入力信号の種類（前述したモニタ開始命令信号MS、モニタ停止命令信号ME及び予約キャンセル信号RC、後述する打止開始信号US及び打止停止信号UE、同じく前述した予約スタート信号RSの何れか）を判断するステップF64～F66、図21に示すF67～F69を実行する。

【0156】モニタ開始命令信号MSが入力されたとき（ステップF64で「YES」）には、モニタランプ31の点滅動作状態を判断し（ステップF70）、動作状態ではそのままステップF65へ移行するが、非動作状態ではモニタランプ31を点滅させるステップF71を

実行した後にステップF65へ移行する。

【0157】尚、このようなモニタランプ31の点滅状態は、前記データステーション6のデータモニタ14に前述のようにして再生される画像（パチンコ遊技機1を撮像した画像）により確認できるようになるものであり、これにてモニタ対象のパチンコ遊技機1を上記再生画像中で確実に容易に確認できるようになる。

【0158】モニタ停止命令信号MEが入力されたとき（ステップF65で「YES」）には、モニタランプ31を消灯させるステップF72を実行した後にステップF66へ移行する。

【0159】予約キャンセル信号RCが入力されたとき（ステップF66で「YES」）には、その予約キャンセル信号RC中の識別データα1（予約解除対象のパチンコ遊技機1の台番号を特定するデータ）が、予約メモリに後述のようにして記憶されている識別データα1と一致するか否かを判断し（ステップF73）、不一致の場合には図21に示すステップF67へ移行する。

【0160】入力された予約キャンセル信号RC中の識別データα1と予約メモリに記憶されている識別データα1とが一致した場合には、予約メモリの記憶内容を初期化し（ステップF74）、予約表示ランプ25の点灯状態を判断する（ステップF75）。予約表示ランプ25が消灯されていた場合にはステップF67へ移行するが、点灯されていた場合には、その表示ランプ25を消灯させた後にスクリーン信号Sgの出力を停止してパチンコ遊技機1を遊技可能状態に戻し（ステップF76、F77）、この後に内部に設定された予約キャンセルタイマ及び延長タイマをリセットするステップF78を実行してステップF67へ移行する。

【0161】図21において、打止開始信号USが入力されたとき（ステップF67で「YES」）には、パチンコ遊技機1に対し打止信号出力回路48を通じて打止信号Shを出力するものであり（ステップF79）、これにより当該パチンコ遊技機1を遊技不能な打止状態に切換える。次いで、打止表示ランプ26を点灯させると共に、内部に設定された予約保留タイマをスタートさせ（ステップF80、F81）、この後にステップF68へ移行する。

【0162】打止停止信号UEが入力されたとき（ステップF68で「YES」）には、前記打止信号Shを出力停止してパチンコ遊技機1の打止状態を解除すると共に、打止表示ランプ26を消灯させ（ステップF82、F83）、この後には、前記予約保留タイマの動作状態を判断し（ステップF84）、タイマ動作中であった場合にこれを初期化するステップF85を実行してステップF69へ移行し、そのタイマ動作が停止していた場合にはそのままステップF69へ移行する。

【0163】予約スタート信号RSが入力されたとき（ステップF69で「YES」）には、前記予約メモリ

に識別データ $\alpha 1$ が記憶されているか否かを判断し（ステップF86）、既に記憶されていた場合にはそのままステップF10へ移行するが、未記憶であった場合には、入力された予約スタート信号RS中の識別データ $\alpha 1$ 及び種別データ $\alpha 5$ を予約メモリに記憶すると共に、予約表示ランプ25を点灯させる（ステップF87、F88）。

【0164】次いで、稼働状態検出回路34からの非稼働信号Seの入力状態を判断し（ステップF89）、非入力状態ではステップF10へ移行するが、非稼働信号Seの入力状態、つまり対応するパチンコ遊技機1が非稼働状態にある場合には、パチンコ遊技機1にスクリーン信号Sgを与えて、そのパチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態に切替える（ステップF90）。

【0165】次いで、内部に設定された予約キャンセルタイマをスタートさせ（ステップF91）、この後に予約遊技客呼出用の店内放送を指令するための第1の予約呼出信号SMe1を集中管理装置4へ送信するステップF92を実行してステップF10へ移行する。

【0166】上記予約保留タイマがタイムアップした場合（ステップF10で「YES」）には、パチンコ遊技機1にスクリーン信号Sgを与えて、そのパチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態に切替える（ステップF93）。このとき、予約保留タイマのタイマ動作は、パチンコ遊技機1を打止状態へ切替える制御（前記ステップF79）の後に行われるステップF81にて開始されるものであるから、盤面1aの光学的な遮蔽は、パチンコ遊技機1の打止発生時点で直ちに行われるものではなく、一定時間経過後に初めて行われるものである。この結果、遊技客は、打止発生時点で盤面に既に打ち込まれていたパチンコ玉の行く先を確認できるようになり、遊技客から不満が出る虞がなくなる。

【0167】この後には、予約キャンセルタイマをスタートさせるステップF94、予約遊技客呼出用の店内放送を指令するための第1の予約呼出信号SMe1を集中管理装置4へ送信するステップF95、予約保留タイマをリセットするステップF96を順次実行してステップF11へ移行する。

【0168】上記予約キャンセルタイマがタイムアップした場合（ステップF11で「YES」）には、対応するパチンコ遊技機1の予約状態を一定時間後にキャンセルする旨を通告するための店内放送を指令する第2の予約呼出信号SMe2を集中管理装置4へ送信する（ステップF97）。このとき、予約キャンセルタイマのタイマ動作は、第1の予約呼出信号SMe1の集中管理装置4への送信制御（前記ステップF24、F46、F92、F95）に同期して行われる各ステップF23、F45、F91、F94にて開始されるものであるから、上記第2の予約キャンセル信号SMe2（パチンコ遊技

機1の予約状態のキャンセル通告を店内放送するためのもの）の集中管理装置4への送信動作は、予約遊技客呼出用の店内放送を指令するための第1の予約呼出信号SMe1の送信後に一定時間が経過したときに行われることになる。

【0169】この後には、内部に設定された延長タイマをスタートさせるステップF98、予約キャンセル用タイマをリセットするステップF99を順次実行してステップF12へ移行する。

【0170】上記延長タイマがタイムアップした場合（ステップF12で「YES」）には、予約表示ランプ25を消灯させると共に、スクリーン信号Sgを出力停止してパチンコ遊技機1を遊技可能な状態に戻す（ステップF100、F101）。このとき、延長タイマのタイマ動作は、前記第2の予約呼出信号SMe2を集中管理装置4へ送信する制御（ステップF97）に同期して行われるステップF98にて開始されるものであるから、上述のような予約表示ランプ25の消灯及びスクリーン信号Sgの出力停止制御は、パチンコ遊技機1の予約状態のキャンセル通告を店内放送するための第2の予約呼出信号SMe2を集中管理装置4へ送信した後に一定時間が経過したときに行われることになる。

【0171】この後には、延長タイマをリセットするステップF102、集中管理装置4へ予約取消信号SRcを出力するステップF103を順次実行した後に図19に示すステップF1へ戻る。

【0172】以上要するに、呼出ランプユニット3は、打止表示ランプ26、持たせ表示ランプ27、不正表示ランプ28、特賞表示ランプ29、呼出ランプ30、モニタランプ31の点灯制御を、パチンコ遊技機1、集中管理装置4及び図示しない光信号送信機からの信号に基づいて所定に行うと共に、対応するパチンコ遊技機1の予約に関して概略以下のような制御を行うものである。

【0173】①…対応するパチンコ遊技機1が予約されていない状態で、集中管理装置4から予約スタート信号RSが入力されたときには、予約表示ランプ25を点灯させて当該パチンコ遊技機1を予約状態に切替える。このような予約時点で、パチンコ遊技機1が非稼働状態であった場合には、直ちに当該パチンコ遊技機1の盤面を光学的に遮蔽した状態（つまり遊技不能な状態）に切替える。

【0174】②…予約されたパチンコ遊技機1が稼働中であつた場合でも、そのパチンコ遊技機1で一旦発生した特賞状態が終了したときには、直ちにパチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態に切替える。

【0175】③…予約されたパチンコ遊技機1が稼働中であつた場合でも、そのパチンコ遊技機1が打止となったときには、直ちにパチンコ遊技機1の遊技を禁止すると共に、その所定時間経過後にパチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態に切替える。

【0176】④…予約されたパチンコ遊技機1が稼働中であった場合でも、パチンコホール従業員が携帯する光信号送信機から遊技客が交替したことを示す光信号S1が送信されたときには、パチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態に切換える。

【0177】⑤…上記の各場合のようにしてパチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態に切換えたときには、対応するパチンコ遊技機1を予約した遊技客を呼出するための店内放送を指令する第1の予約呼出信号SMe1を集中管理装置4へ送信する。また、この第1の予約呼出信号SMe1の送信後に一定時間が経過したときにおいて、対応するパチンコ遊技機1の予約状態が継続していた場合には、そのパチンコ遊技機1の予約状態を一定時間後にキャンセルする旨を通告するための店内放送を指令する第2の予約呼出信号SMe2を集中管理装置4へ送信する。

【0178】⑥…この第2の予約呼出信号SMe2の送信後に一定時間が経過しても対応するパチンコ遊技機1の予約状態が継続していた場合には、予約表示ランプ25を消灯させると共に、その盤面1aを光学的に遮蔽した状態を解除し、集中管理装置4へ予約取消信号SRcを送信する。

【0179】⑦…対応するパチンコ遊技機1が、その盤面1aを光学的に遮蔽した予約状態ある場合において、パチンコホール従業員が携帯する光信号送信機から光信号S2が送信されたとき、つまり、遊技客が当該パチンコ遊技機1の台番号データを記録して成る予約レシートをパチンコホール従業員に提示した場合には、そのパチンコ遊技機1の予約解除動作を行う。具体的には、予約表示ランプ25を消灯させると共に、その盤面1aを光学的に遮蔽した状態を解除した上で、玉貸機2から1000円相当量のパチンコ玉を放出させ、さらに集中管理装置4へ予約停止信号SRrを送信する。

【0180】⑧…対応するパチンコ遊技機1が、盤面1aを光学的に遮蔽した予約状態ある場合において、カードリーダー33のカード挿入口33aに対し、上記パチンコ遊技機1の台番号データを示す識別データα1が記録されたIDカード12x（当該パチンコ遊技機1の予約時に使用されたIDカード12x）が挿入された場合には、予約表示ランプ25を消灯させると共に、その盤面1aを光学的に遮蔽した状態を解除し、集中管理装置4へ予約停止信号SRrを送信するという予約解除動作を行う。

【0181】⑨…対応するパチンコ遊技機1が予約された状態で、集中管理装置4から予約キャンセル信号RCが入力されたときには、予約表示ランプ25を消灯させると共に、当該パチンコ遊技機1の盤面を光学的に遮蔽した状態を解除し、以てそのパチンコ遊技機1の予約状態を解除する。

【0182】尚、呼出ランプユニット3は、具体的に説

明しなかったが、アウト玉数レジスタ41の記憶数値Na（パチンコ遊技機1のアウト玉数に相当）、セーフ玉数レジスタ43の記憶数値Nb（パチンコ遊技機1のセーフ玉数に相当）、貸出玉数レジスタ45の記憶数値Nf（玉貸機2による貸出パチンコ玉数に相当）を順次読み込むと共に、その読み込み毎に対応するアウト玉数レジスタ41、セーフ玉数レジスタ43、貸出玉数レジスタ45を初期化するという動作を繰り返す構成となっており、斯様に読み込んだパチンコ遊技機1のアウト玉数、セーフ玉数及び玉貸機2の貸出パチンコ玉数を示す各データを集中管理装置4へ順次出力する構成となっている。また、呼出ランプユニット3は、稼働状態検出回路34からの非稼働信号Seを集中管理装置4へ定期的に送信する構成となっている。

【0183】さて、以下においては、集中管理装置4の構成及び機能について図23～図26を参照しながら説明する。

【0184】集中管理装置4の概略構成を示す図23において、集中管理装置4が有する演算処理回路59は、呼出ランプユニット3から送信される信号（特賞開始信号ST、第1及び第2の予約呼出信号SMe1及びSMe2、予約停止信号SMr、予約取消信号SMc、アウト玉数データ及びセーフ玉数データ、非稼働信号Se、持たせ信号Smなど）、データステーション6からの信号（モニタ開始命令信号MS、モニタ停止命令信号ME、予約スタート信号RS、予約キャンセル信号RC）、キーボード7からの操作信号、表示パネル9に設けられたパネルスイッチ群9aからのオン信号を受けるようになっている。

【0185】斯かる演算処理回路59は、上記入力信号及び予め記憶した制御用プログラムに基づいた演算により、パチンコ遊技機1の収支、打止発生回数、特賞発生回数などの管理用データ及び玉貸機2の売上高データなどを算出すると共に、打止条件を満たした状態となったパチンコ遊技機1の抽出、呼出ランプユニット3へ前述したモニタ開始命令信号MS、モニタ停止命令信号ME、予約キャンセル信号RC、予約スタートRS、打止開始信号US、打止停止信号UEを送信する動作、データステーション6へ前述したデータステーション用集計データΔX（信号USo、UEo、HS、KS、FS、YR、YC）を送信する動作、並びに表示パネル9、プリンタ8、パチンコホール内に音声放送を行うための放送出力装置60の制御動作などを行う構成となっている。

【0186】この演算処理回路59に付随して設けられた画像制御回路61は、演算処理回路59との間のデータの授受、及びモニタ制御装置5からフィードバックされるモニタキャンセルMC、並びに予め記憶した制御用プログラムに基づいて、モニタ制御装置5へのモニタ開始命令信号MS、モニタ停止命令信号MEの出力制御、

スイッチング回路62及びミキシング回路63を通じたメインモニタ10の制御などを行うものであるが、その制御内容については本発明の要旨と直接関係がないので割愛する。尚、スイッチング回路62は、モニタ制御装置5を通じて与えられるテレビカメラCM1~CMnによる画像信号をミキシング回路63を通じてメインモニタ10に与えるために設けられ、ミキシング回路63は、モニタ制御装置5からスイッチング回路62を介して与えられる画像信号と、画像制御回路61から出力される画像データMDとをミキシングし、そのミキシング画像をメインモニタ10により再生させるために設けられている。

【0187】図24~図26には演算処理回路59による制御内容のうち、本発明の要旨に係った部分のみが概略的に示されており、以下これについて関連した作用と共に説明する。

【0188】即ち、図24において、所定の打止条件を満たしたパチンコ遊技機1の発生の有無を判断するステップG1、任意のパチンコ遊技機1の打止状態を解除するために図示しない開放手段から出力される打止開放指令の有無を判断するステップG2、非稼働状態になったパチンコ遊技機1の有無を判断するステップG3、稼働状態となったパチンコ遊技機1の有無を判断するステップG4を順次実行した後に、第1の信号入力処理ルーチンG5及び第2の信号入力処理ルーチンG6を順次実行してステップG1へ戻る。

【0189】ここで、上記判断ステップG3では、呼出ランプユニット3からの非稼働信号Seを受信し且つ特賞開始信号ST及び持たせ信号Smを受信していない状態をパチンコ遊技機1の非稼働状態として判断し、判断ステップG4では、非稼働信号Seをの非受信状態、特賞開始信号STの受信状態及び持たせ信号Smの受信状態の何れか一つが満たされたときに、これをパチンコ遊技機1の稼働状態として判断するものである。

【0190】打止条件を満たしたパチンコ遊技機1が発生したとき(ステップG1で「YES」)には、そのパチンコ遊技機1に対応した呼出ランプユニット3に対し打止開始信号USを送信するステップG7、データステーション6に対し当該パチンコ遊技機1の台番号データを含む打止発生信号USoを送信するステップG8を順次実行した後に、第1の信号入力処理ルーチンG5へ移行する。

【0191】これにより、呼出ランプユニット3にあっては、対応するパチンコ遊技機1を打止状態に切換えると共に、打止表示ランプ26を点灯させるようになり、そのパチンコ遊技機1が予約されたものであった場合には、所定時間経過後にパチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態に切換えるようになる。また、データステーション6にあっては、集計データΔBのうち打止回数に関するデータの累算値を「1」だけインクリメ

ントすると共に、状態データΔCにパチンコ遊技機1が打止状態にあることを示すデータを加えるようになる。

【0192】開放手段から打止開放指令が出力されたとき(ステップG2で「YES」)には、その打止開放指令対象のパチンコ遊技機1に対応した呼出ランプユニット3に対し打止停止信号UEを送信するステップG9、データステーション6に対し当該パチンコ遊技機1の台番号データを含む打止停止信号UEoを送信するステップG10を順次実行した後に第1の信号入力処理ルーチンG5へ移行する。

【0193】これにより、呼出ランプユニット3にあっては、対応するパチンコ遊技機1の打止状態を解除すると共に、打止表示ランプ26を消灯させるようになる。また、データステーション6にあっては、状態データΔCからパチンコ遊技機1が打止状態にあることを示すデータを削除するようになる。

【0194】非稼働状態のパチンコ遊技機1が発生したとき(ステップG3で「YES」)には、データステーション6に対し当該パチンコ遊技機1の台番号データを含む非稼働検知信号HSを送信するステップG11を実行した後に第1の信号入力処理ルーチンG5へ移行する。

【0195】これによりデータステーション6にあっては、状態データΔCをパチンコ遊技機1が非稼働状態にあることを示すデータに変更するようになる。

【0196】稼働状態のパチンコ遊技機1が発生したとき(ステップG4で「YES」)には、データステーション6に対し当該パチンコ遊技機1の台番号データを含む稼働検知信号KSを送信するステップG12を実行した後に第1の信号入力処理ルーチンG5へ移行する。

【0197】これによりデータステーション6にあっては、状態データΔCをパチンコ遊技機1が稼働状態にあることを示すデータに変更するようになる。

【0198】上記第1の信号入力処理ルーチンG5は、呼出ランプユニット3から送信される信号の入力処理を行うルーチンであり、以下その内容について説明する。

【0199】即ち、このルーチンG5では、図25に示すように、特賞開始信号STの受信状態を判断するステップH1、第1の予約呼出信号SMe1の受信状態を判断するステップH2、第2の予約呼出信号SMe2の受信状態を判断するステップH3、予約停止信号SMrの受信状態を判断するステップH4、予約取消信号SMcの入力状態を判断するステップH5を順次実行した後に、第2の信号入力処理ルーチンG6へ移行する。

【0200】特賞開始信号STを受信した場合(ステップH1で「YES」)には、データステーション6に対し、当該特賞開始信号STの発生源となった呼出ランプユニット3に対応したパチンコ遊技機1の台番号データを含む特賞発生信号FSを送信するステップH6を実行し、この後に第2の信号入力処理ルーチンG6へ移行す

る。

【0201】これによりデータステーション6にあっては、集計データΔBのうち特賞回数に関するデータの累算値を「1」だけインクリメントするようになる。

【0202】第1の予約呼出信号SM_{e1}を受信した場合（ステップH2で「YES」）には、放送出力装置60を動作させて、その予約呼出信号SM_{e1}の発生源となった呼出ランプユニット3に対応したパチンコ遊技機1の予約遊技客を呼び出すための店内放送を行い（ステップH7）、この後に第2の信号入力処理ルーチンG6へ移行する。

【0203】第2の予約呼出信号SM_{e2}を受信した場合（ステップH3で「YES」）には、放送出力装置60を動作させて、その予約呼出信号SM_{e2}の発生源となった呼出ランプユニット3に対応したパチンコ遊技機1の予約遊技客に対し一定時間後に予約状態をキャンセルする旨を通告するための店内放送を行い（ステップH8）、この後に第2の信号入力処理ルーチンG6へ移行する。

【0204】予約停止信号SM_rを受信した場合（ステップH4で「YES」）には、データステーション6に対し、当該予約停止信号SM_rの発生源となった呼出ランプユニット3に対応したパチンコ遊技機1の台番号データを含む予約停止データ信号Y_Rを送信するステップH9を実行した後に第2の信号入力処理ルーチンG6へ移行する。

【0205】これによりデータステーション6にあっては、状態データΔCがパチンコ遊技機1の予約状態を示すデータを含むものであった場合に、そのデータを初期化するようになる。

【0206】予約取消信号SM_cを受信した場合（ステップH5で「YES」）には、当該予約取消信号SM_cの発生源となった呼出ランプユニット3に対応したパチンコ遊技機1の台番号データを含む予約取消データ信号Y_Cを送信するステップH10を実行した後に第2の信号入力処理ルーチンG6へ移行する。

【0207】この場合もデータステーション6は、状態データΔCがパチンコ遊技機1の予約状態を示すデータを含むものであった場合に、そのデータを初期化するようになる。

【0208】上記第2の信号入力処理ルーチンG6は、データステーション6から送信される信号の入力処理を行うルーチンであり、以下その内容について説明する。

【0209】即ち、このルーチンG6では、図26に示すように、予約スタート信号RSの受信状態を判断するステップJ1、予約キャンセル信号RCの受信状態を判断するステップJ2、モニタ開始命令信号MSの受信状態を判断するステップJ3、モニタ停止命令信号MEの受信状態を判断するステップJ4を順次した後に、図24に示すステップG1へリターンする。

【0210】予約スタート信号RSを受信した場合（ステップJ1で「YES」）には、その信号RS中の識別データα1により特定されるパチンコ遊技機1に対応した呼出ランプユニット3に対し上記予約スタート信号RSを送信するステップJ5を実行した後にリターンする。

【0211】これにより呼出ランプユニット3にあっては、対応するパチンコ遊技機1を予約状態に切換えて予約表示ランプ25を点灯させるようになり、この時点でパチンコ遊技機1が非稼働状態にあった場合には、直ちに当該パチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態（遊技不能状態）に切換えるようになる。

【0212】予約キャンセル信号RCを受信した場合（ステップJ2で「YES」）には、その信号RC中の識別データα1により特定されるパチンコ遊技機1に対応した呼出ランプユニット3に対し上記予約キャンセル信号RCを送信するステップJ6を実行した後にリターンする。

【0213】これにより呼出ランプユニット3にあっては、対応するパチンコ遊技機1の予約状態を解除して予約表示ランプ25を消灯させると共に、パチンコ遊技機1の盤面1aを光学的に遮蔽した状態を解除するようになる。

【0214】モニタ開始命令信号MSを受信した場合（ステップJ3で「YES」）には、その信号MSに含まれる台番号データにより指定されたパチンコ遊技機1に対応した呼出ランプユニット3に対し上記モニタ開始命令信号MSを送信するステップJ7を実行した後にリターンするものであり、これに応じて呼出ランプユニット3側ではモニタランプ31を点滅させるようになる。

【0215】モニタ停止命令信号MEを受信した場合（ステップJ4で「YES」）には、その信号MEに含まれる台番号データにより指定されたパチンコ遊技機1に対応した呼出ランプユニット3に対し上記モニタ停止命令信号MEを送信するステップJ8を実行した後にリターンするものであり、これに応じて呼出ランプユニット3側ではモニタランプ31を消灯させるようになる。

【0216】尚、図示しなかったが、集中管理装置4は、呼出ランプユニット3から不正開始信号SFを受信したときには、モニタ制御装置5に対し、上記不正開始信号SFの発生源となったパチンコ遊技機1を撮像してその画像信号をフィードバックする指令を与えるものであり、これに応じて上記パチンコ遊技機1の画像がメインモニタ10で再生されることになる。尚、このときには、集中管理装置4は、呼出ランプユニット3に対し、上記パチンコ遊技機1のモニタランプ31を点滅させる指令を与えるようになっている。

【0217】以上のように構成した本実施例によれば、次に述べるような効果を奏することができる。

【0218】データステーション6には、遊技客が遊技

対象となるパチンコ遊技機1を選択する目安となるパチンコ遊技機1毎の打止回数、特賞回数などのデータが、パチンコ遊技機1の台番号と共に自動的に表示されるようになるから、パチンコホール従業員及び遊技客の負担増を招く虞がなくなるものである。

【0219】この場合、遊技客は、データステーション6にIDカード12x或は1000円紙幣を挿入することによって、任意のパチンコ遊技機1を予約することができ、このように予約されたパチンコ遊技機1にあっては、他の遊技客による遊技が禁止されると共に、上記予約を行った遊技客にのみ遊技が許可される構成となっているから、上記のような予約を行えば、遊技客は所望のパチンコ遊技機1で確実に遊技できるようになり、結果的にデータステーション6のデータ表示機能を有効に活用できるようになる。

【0220】IDカード12xを持たない遊技客が、上記のような予約を行う場合には1000円紙幣が必要であるから、パチンコ遊技機1の予約が無闇に行われる虞がなくなるという利点がある。また、このようにパチンコ遊技機1の予約が1000円紙幣の挿入により行われた場合には、その予約を行った遊技客に所定事項を記録した予約レシートが発行されると共に、その予約レシートに基づいて予約対象パチンコ遊技機1での遊技が許可されたとき（このような遊技許可状態への切替操作は、予約レスポンスの提示を受けたパチンコホール従業員が行う）に、玉貸機2から1000円相当量のパチンコ玉が自動的に放出される構成となっているから、遊技客が不利益を被ることがなくなって、上述のような予約システムの運営を円滑に行い得るようになる。

【0221】上記のような予約が、IDカード12xを利用して行われたときには、そのIDカード12xを予約対象のパチンコ遊技機1に対応して設けられたカードリーダライタ33に挿入すれば、当該パチンコ遊技機1での遊技が許可される構成となっているから、上記予約システムを無人化することも可能であり、パチンコ遊技機1側の人手を減らす上で有用となる。

【0222】予約されたパチンコ遊技機1が遊技可能な状態となったとき（或は予約時において既に遊技可能な状態にあったとき）には、その旨を、予約権を持った遊技客に伝えるための店内放送が自動的に行われ、この放送後に一定時間が経過したときには、上記遊技客に対し一定時間後に予約状態をキャンセルする旨を通告するための店内放送を行い、この放送後に一定時間が経過しても当該遊技客が予約パチンコ遊技機1での遊技を開始しなかったときには、その予約状態が自動的にキャンセルされる構成となっているから、パチンコ遊技機1が予約状態のまま放置されてしまう虞がなくなり、パチンコホールの運営上において支障を来す虞がなくなる。

【0223】尚、上記した実施例では、1台のパチンコ遊技機1について1人の遊技客のみ予約可能な構成とし

たが、1台のパチンコ遊技機1について複数の予約を受け付ける構成としても良いものであり、この場合には、各予約に優先順位をつけるために、予約時に利用されたIDカード12x或は予約時に発行される予約レシートに上記優先順位と示す連番データを記録すると共に、この連番データに基づいて予約パチンコ遊技機1の開放を行う構成とすれば良い。勿論、この場合においても、パチンコ遊技機1の予約状態のキャンセルは、優先順位が高いものから前述同様に行えば良いものである。さらに、パチンコ遊技機1の予約は、プリペイドカードを利用して行う構成とすることもできる。

【0224】また、上記実施例では、呼出ランプユニット3にモニタランプ31を1個のみ設ける構成としたが、2個のモニタランプを設け、一方のモニタランプをデータステーション6から指令に応じた画像モニタ時に点滅させ、他方のモニタランプを集中管理装置4からの指令に応じた画像モニタ時に点滅させる構成とすることもできる。

【0225】さらに、上記実施例において、データステーション6を2台以上設ける構成としても良いものである。

【0226】図27～図31には本発明の第2実施例が示されており、以下これについて前記第1実施例と異なる部分のみ説明する。

【0227】まず、図27には、データステーション6の制御回路18による制御内容の要部のうち、第1実施例と異なる部分が関連した部分と共に示されている。

【0228】この図27において、予約キーSW6のオン操作（ステップC6で「YES」）後に、データモニタ14の予約可能画面中表示された新規入力台番号NDに対応したパチンコ遊技機1が予約済みでなかった場合（ステップC31で「NO」）には、1000円紙幣を受け付けた状態（入金信号SKが入力された状態）にあるか否かを判断し（ステップC32'）、非受け付け状態では、データモニタ14のメッセージ用ウィンドウWMに対し1000円紙幣の挿入を促すメッセージを表示するステップC33'を実行した後にステップB2へ戻る。

【0229】1000円紙幣を受け付けた状態では、上記メッセージ用ウィンドウWMに対し、テンキーSWDを通じて例えば4桁の任意の暗証コードSCCの入力を促すメッセージを表示するステップC58を実行し、この後には、暗証コードSCCが入力されるまで、若しくはキャンセルキーSW10がオン操作されるまで待機する（ステップC59、C60）。

【0230】キャンセルキーSW10がオン操作されたときには、上記メッセージ出力を停止するステップC61を実行してステップB2へ移行するが、暗証コードSCCの入力が完了したときには、メッセージ出力の停止ステップC62を実行した後に、データ画面14中にお

ける状態データΔCの表示を「予約中」に変更するステップC34、及び予約リスト更新ルーチンC35を第1実施例と同様に実行する。

【0231】次いで、図示しない内部メモリに対し上記のように入力された暗証コードSCCを含む予約スタート信号RSを記憶し（ステップC63）、この後にその予約スタート信号RSを集中管理装置4へ送信する（ステップC64）。

【0232】この場合、予約スタート信号RSを受信した集中管理装置4は、その予約スタート信号RSを以下に述べる構成の呼出ランプユニット3'に送信するものであり、その呼出ランプユニット3'内の制御部36は、受信した予約信号RSの内容を内部に設定された予約メモリに記憶するようになっている。尚、この実施例における予約スタート信号RSは、パチンコ遊技機1の台番号を特定するための識別データα1、当該パチンコ遊技機1の予約のための信号であることを示す予約データα4の他に暗証コードSCCを含んで成るものである。

【0233】上記呼出ランプユニット3'の外観を示す図28において、このユニット3'は第1実施例における呼出ランプユニット3から予約表示ランプ25及び打止表示ランプ26を除去した形態となっている。また、カードリダライタ33に代えてテンキー64aを備えた補助入力手段としてのテンキーパッド64が設けられており、遊技客は、このテンキーパッド64を通じて前記暗証コードSCCを入力できるようになっている。

【0234】呼出ランプユニット3'の電気的構成を示す図29において、制御部36'は、その入力端子Q8に前記テンキーパッド64からの暗証コードSCCを受けようになっている。また、制御部36'は、図31に示すパチンコ遊技機1'に設けられた液晶ディスプレイ65の動作を液晶ドライバ66を介して制御するようになっている。尚、図33において、液晶ディスプレイ65は、パチンコ遊技機1'の前面ガラス1b'の下部（遊技の邪魔にならない位置）に、そのガラス1b'を利用して設けられるもので、パチンコ遊技機1'が予約中である旨或は打止中である旨のメッセージ、並びに他のデータを示す文字列の表示を行い得るように構成されている。

【0235】上記制御部36'の制御内容は、第1実施例における図19～図21の内容と概ね同じであるが、上記のように予約表示ランプ25及び打止表示ランプ26が除去されたことに伴い、それら表示ランプ25及び26の機能を前記液晶ディスプレイ65による「予約中」及び「打止中」の文字表示によって代行させる構成となっている。

【0236】具体的には、予約表示ランプ25の点灯制御を行うステップでは液晶ディスプレイ65に「予約中」の表示を行わせ、予約表示ランプ25の消灯制御を

行うステップでは上記表示を消去する。また、打止表示ランプ26の点灯制御を行うステップでは液晶ディスプレイ65に「打止中」の表示を行わせ、打止表示ランプ26の消灯制御を行うステップでは上記表示を消去する。

【0237】特に、図30には、上記制御部36'による制御内容の要部のうち本実施例の特徴となる部分が関連制御内容と共に示されている。

【0238】この図30において、第1実施例における判断ステップF8に対応した判断ステップF8'では、入力端子Q8に対するテンキーパッド64からの入力信号の有無を判断することになる。テンキーパッド64から入力信号があった場合には、その入力信号が予約メモリに記憶した暗証コードSCC（これは対応するパチンコ遊技機1'がデータステーション6において予約されたときに集中管理装置4を通じて与えられる）と一致するか否かを判断し（ステップF57'）、不一致の場合にはステップF9へ移行する。

【0239】予約メモリに記憶されている暗証コードSCCと同一の暗証コードSCCがテンキーパッド64を通じて入力された場合には、液晶ディスプレイ65に「予約中」の表示が行われているか否かを判断し（ステップF58'）、非表示状態ではステップF9へ移行するが、表示状態では当該「予約中」表示を消去させるステップF59'を実行し、この後にステップF61～F63を第1実施例と同様に実行してステップF9へ移行する。

【0240】従って、このような構成の本実施例によれば、遊技客は、所望のパチンコ遊技機1'をデータステーション6において予約する際に任意の暗証コードSCCを入力しておき、その予約パチンコ遊技機1'での遊技を開始するときには、テンキーパッド64を通じて上記暗証コードSCCを入力すれば、そのパチンコ遊技機1'が遊技不能状態から遊技可能状態に戻されるようになる。これにより、データステーション6において第1実施例のような予約レシートを発行する必要がなくなると共に、その予約レシートを利用する場合に必要であったパチンコホール従業員の手間も省けるようになる。

【0241】

【発明の効果】以上の説明によって明らかなように、請求項1に記載の発明によれば、遊技客が遊技対象の遊技機を選択する上での目安となるデータが表示手段に自動的に表示されるようになるから、遊技客及び遊技場従業員の負担増を招くことなくなるものであり、しかも、遊技客は上記表示に基づいて所望の遊技機を予約状態に切換え得ると共に、斯様に予約状態に切換えらた遊技機は当該予約を行った遊技客に確実に提供されるものであり、結果的に、上述の表示機能を十分に活用できる環境を整えることができるという効果を奏することができる。

【0242】請求項2及び請求項3に記載の発明によれば、予約された遊技機を予約権を持った遊技客に提供する際に、遊技場側の人手が全く不要になるという優れた効果を奏することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施例の全体構成を概略的に示す実体図

【図2】モニタ制御装置の電氣的構成を示す機能ブロック図

【図3】モニタ制御装置の機能説明用のフローチャート

【図4】データステーションのキーボードの配置を示す正面図

【図5】データステーションの電氣的構成を示す機能ブロック図

【図6】データステーションの機能説明用のフローチャートその1

【図7】データステーションの機能説明用のフローチャートその2

【図8】データステーションの機能説明用のフローチャートその3

【図9】データステーションの機能説明用のフローチャートその4

【図10】データステーションの機能説明用のフローチャートその5

【図11】データステーションのデータモニタの表示例を示す図その1

【図12】データステーションのデータモニタの表示例を示す図その2

【図13】データステーションのデータモニタの表示例を示す図その3

【図14】データステーションのデータモニタの表示例を示す図その4

【図15】システムで取扱うデータ及び信号の内容を模式的に示す図

【図16】呼出ランプユニットの斜視図

【図17】呼出ランプユニットの電氣的構成を示す機能ブロック図

【図18】呼出ランプユニットに付随して設けられた稼働状態検出回路の電氣的構成を示すブロック図

働状態検出回路の電氣的構成を示すブロック図

【図19】呼出ランプユニットの機能説明用のフローチャートその1

【図20】呼出ランプユニットの機能説明用のフローチャートその2

【図21】呼出ランプユニットの機能説明用のフローチャートその3

【図22】パチンコ遊技機を異なる状態で示す概略正面図

10 【図23】集中管理装置の電氣的構成を概略的に示す機能ブロック図

【図24】集中管理装置の機能説明用のフローチャートその1

【図25】集中管理装置の機能説明用のフローチャートその2

【図26】集中管理装置の機能説明用のフローチャートその3

【図27】本発明の第2実施例におけるデータステーションの機能の要部を示すフローチャート

20 【図28】図17相当図

【図29】図18相当図

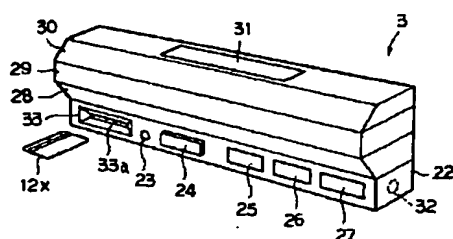
【図30】呼出ランプユニットの機能の要部を示すフローチャート

【図31】パチンコ遊技機の概略正面図

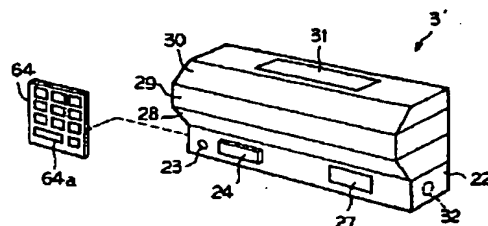
【符号の説明】

図中、1、1'はパチンコ遊技機、2は玉貸機、3、3'は呼出ランプユニット、4は集中管理装置、CM1～CMnはテレビカメラ、5はモニタ制御装置、6はデータステーション、11はキーボード（入力手段）、12はカード挿入口、12xはIDカード（記録担体）、13aは紙幣挿入口、13bはプリンタ、14はデータモニタ（表示手段）、17はカードリーダライタ、18は制御回路（端末制御手段）、19はビルバリ機構、25は予約表示ランプ、33はカードリーダライタ（データ読み取り手段）、34は稼働状態検出回路、36は制御部（遊技機制御手段）、59は演算処理回路、60は放送出力装置、64はテンキーパッド（補助入力手段）、65は液晶ディスプレイを示す。

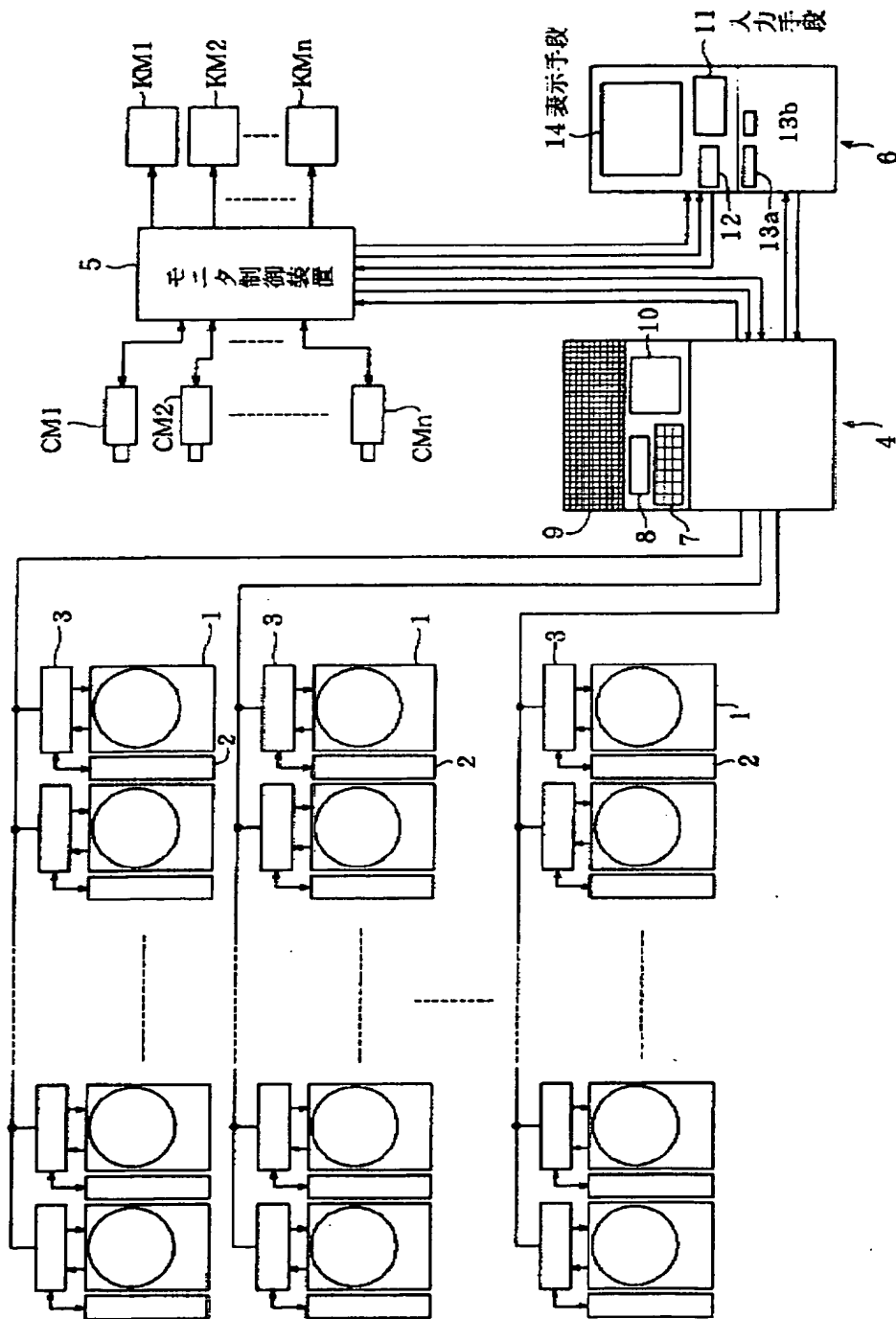
【図16】



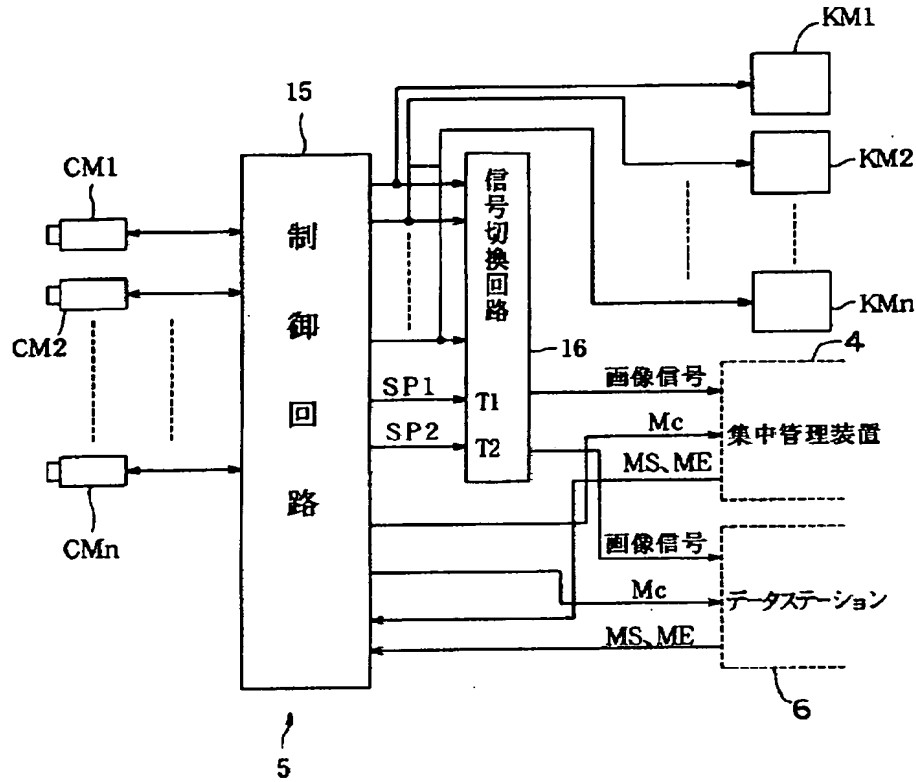
【図28】



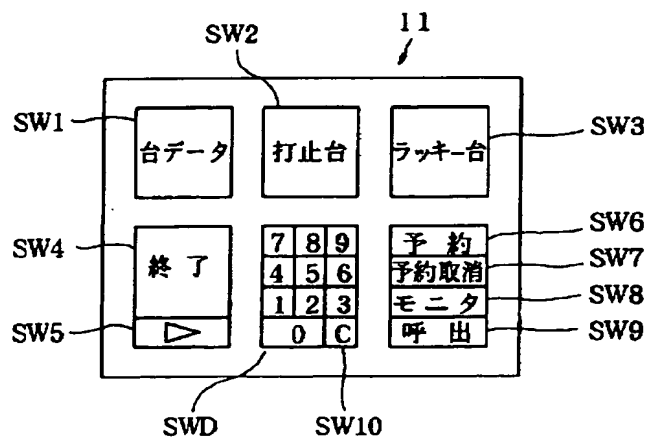
【図1】



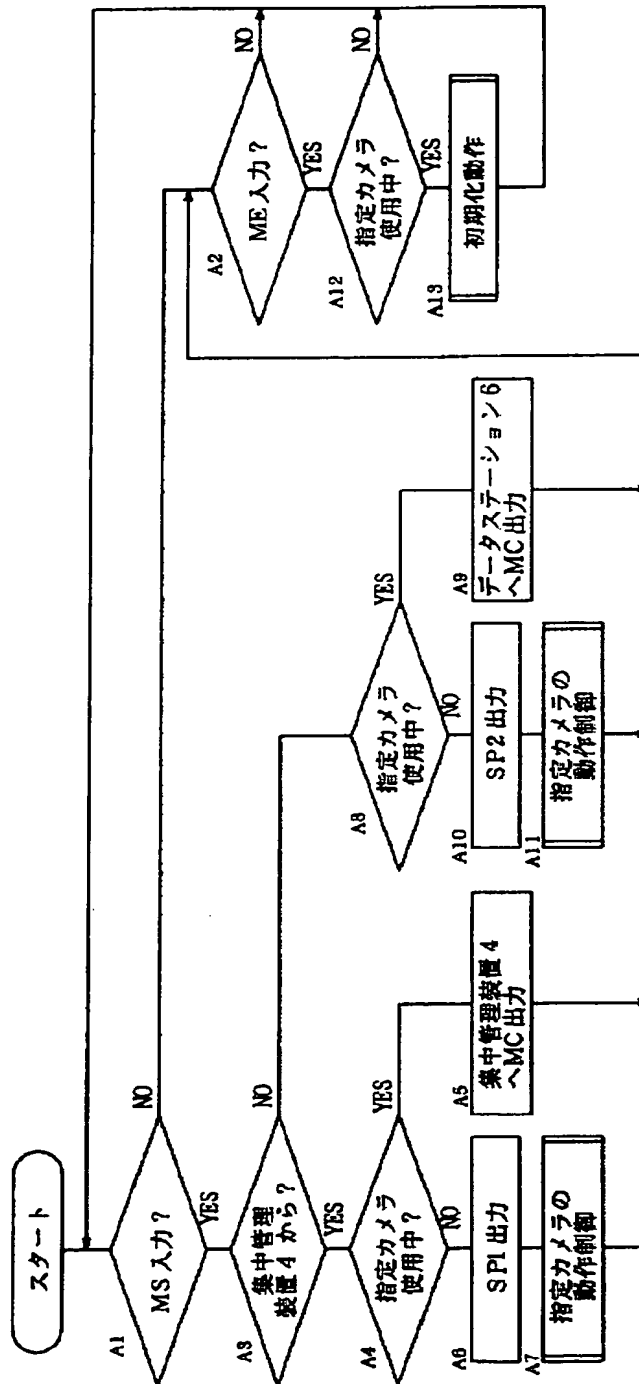
【図2】



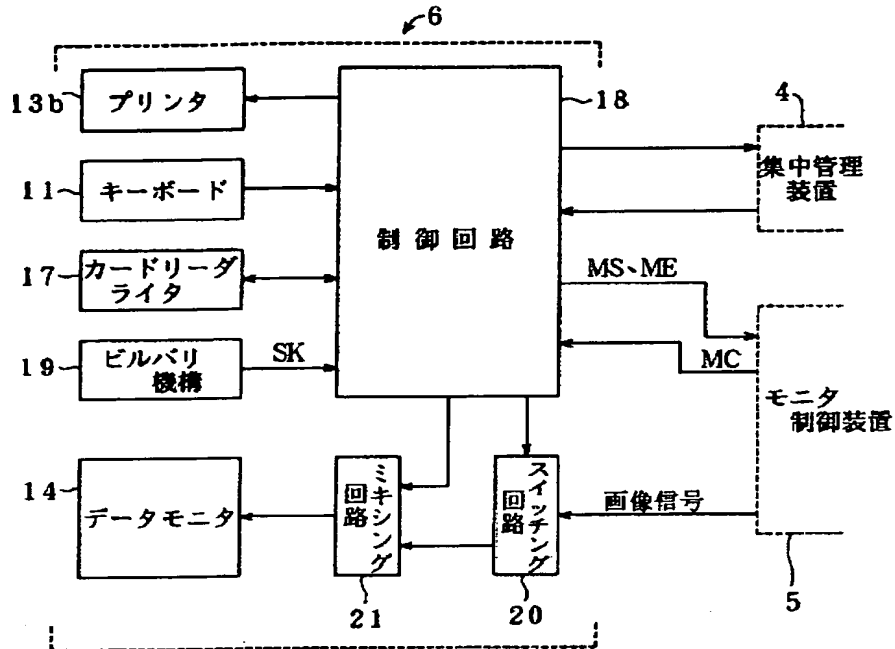
【図4】



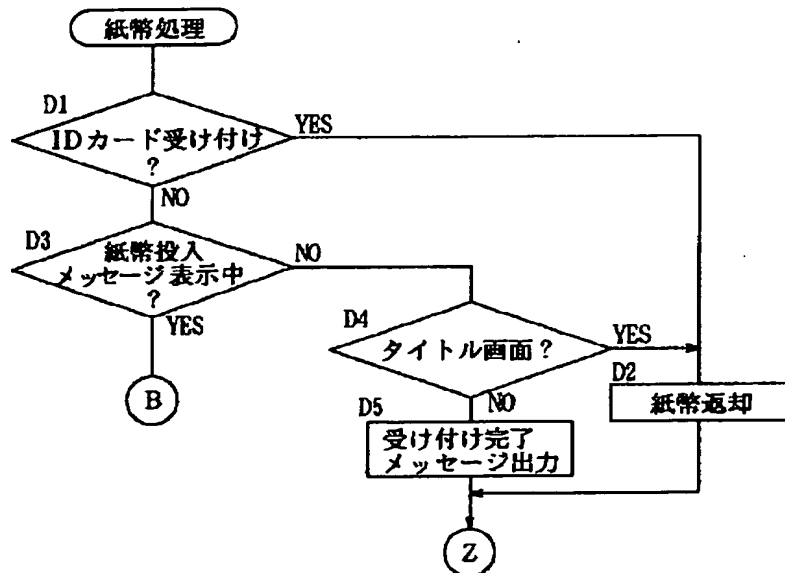
【図3】



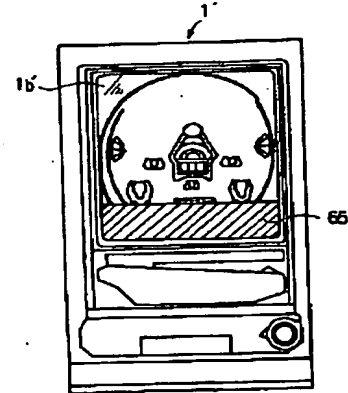
【図5】



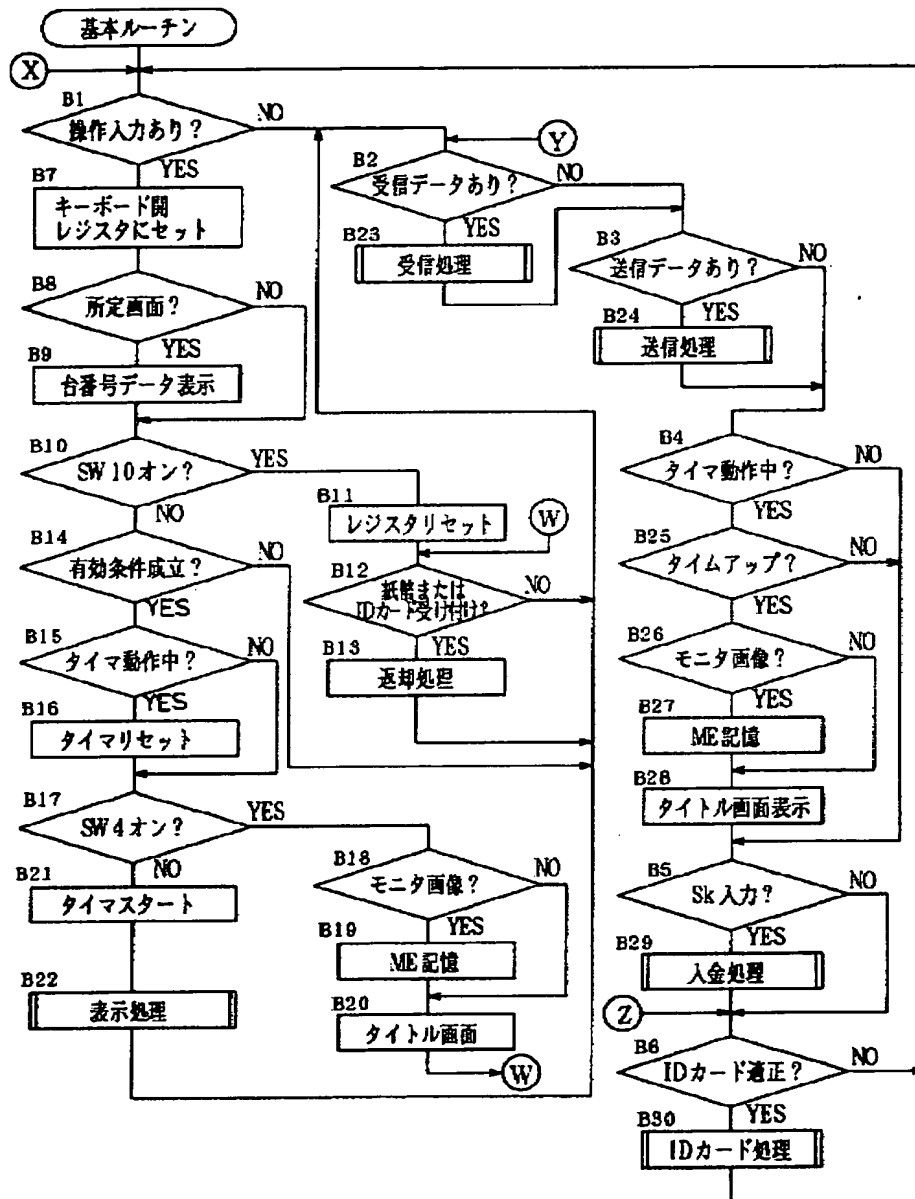
【図9】



【図31】

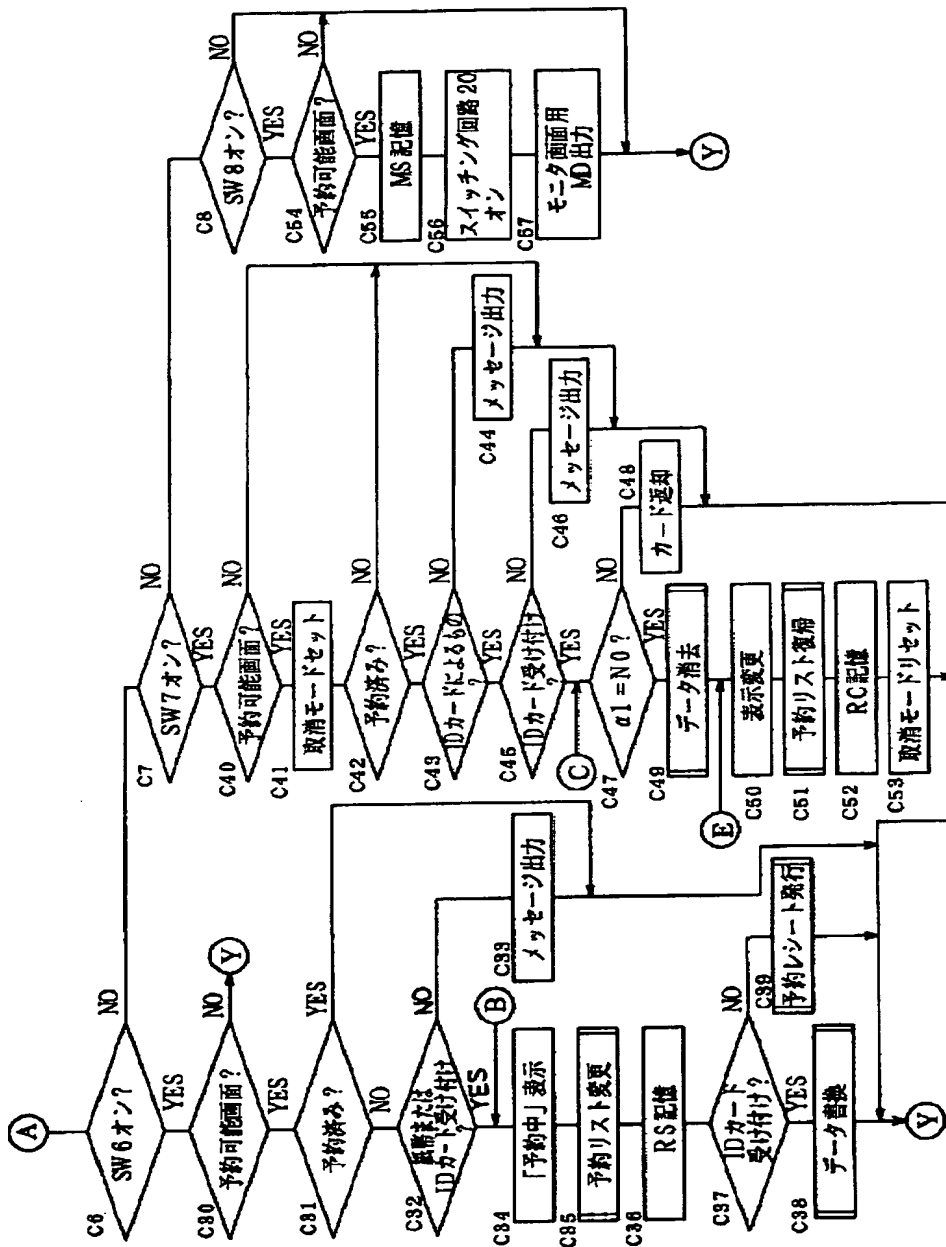


【図6】

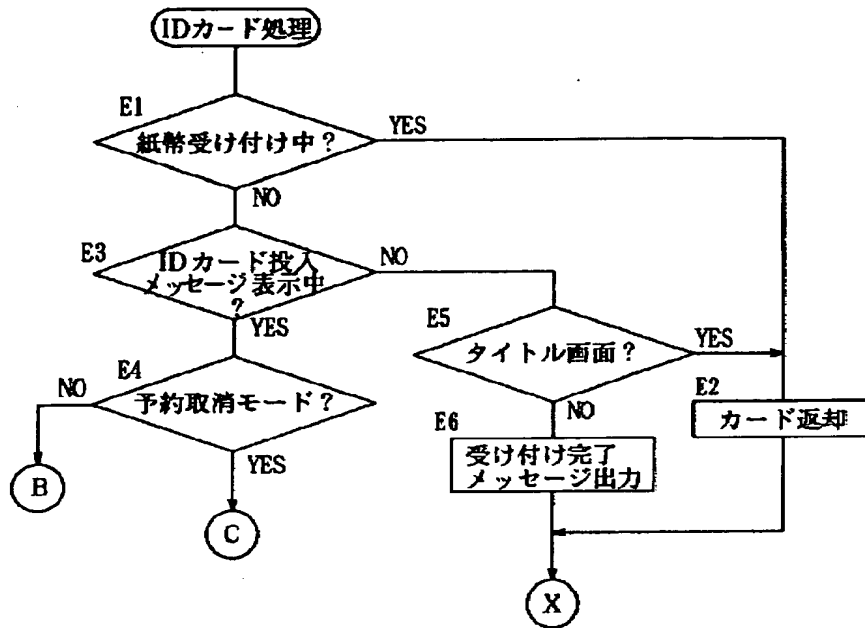


[illegible]

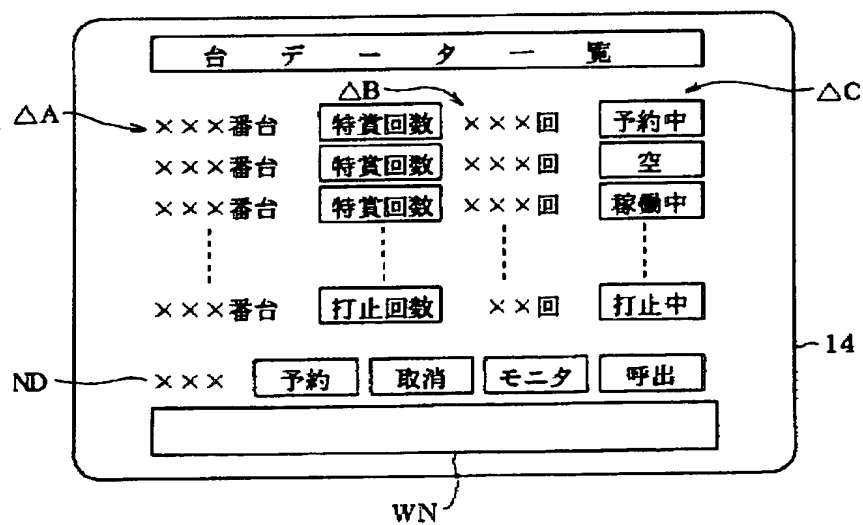
【図8】



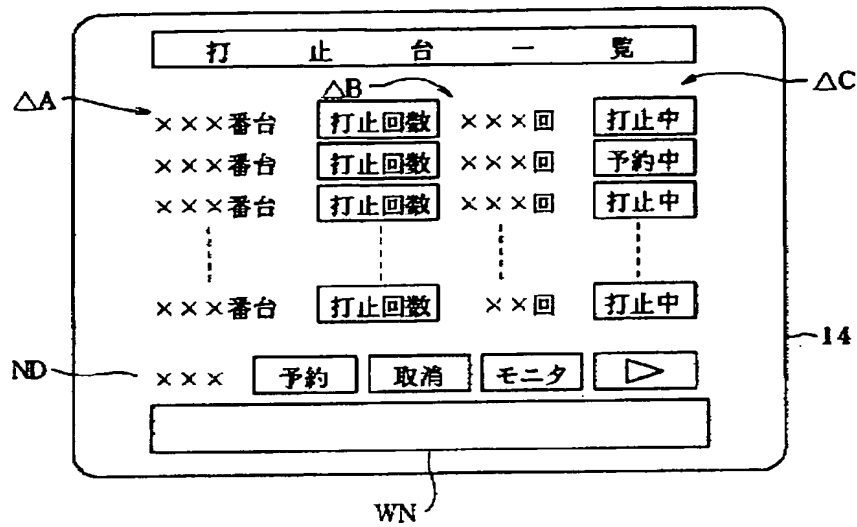
【図10】



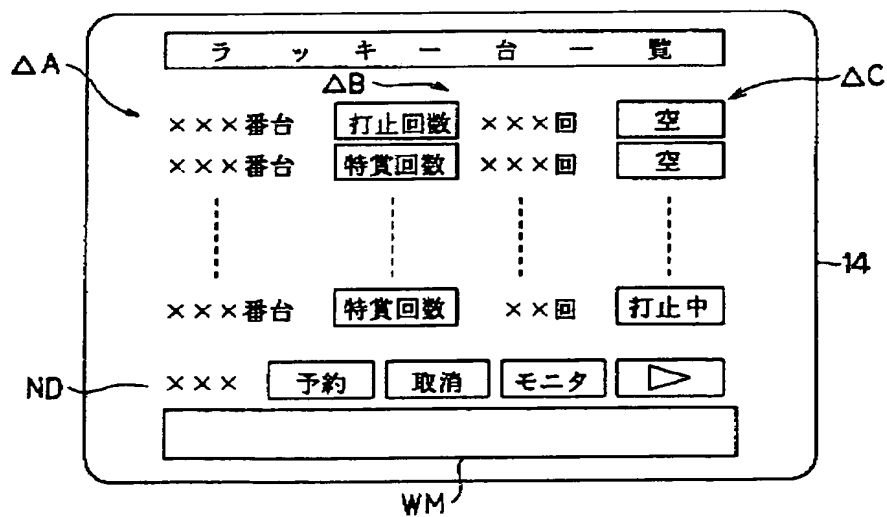
【図11】



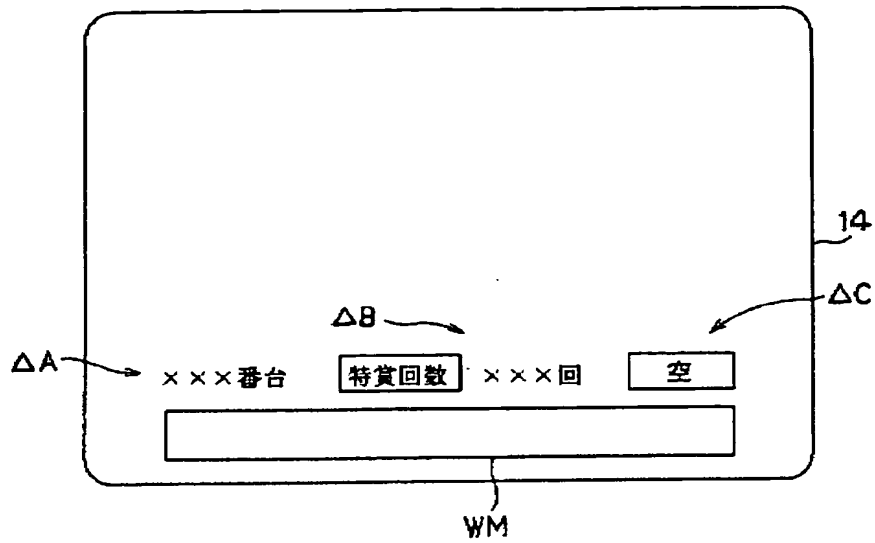
【図12】



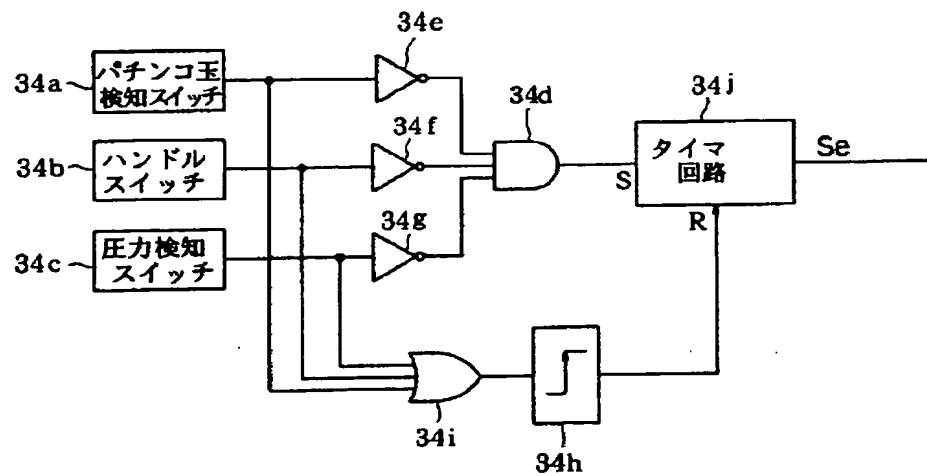
【図13】



【図14】



【図18】



【図15】

(a)

予約リストRL

$\alpha 1$ (台番号)	$\alpha 2$ (特賞回数)	$\alpha 3$ (打止回数)	MF	UF	KF	RF	$\alpha 5$ (種別)
---------------------	----------------------	----------------------	----	----	----	----	--------------------

(b)

予約スタート信号RS

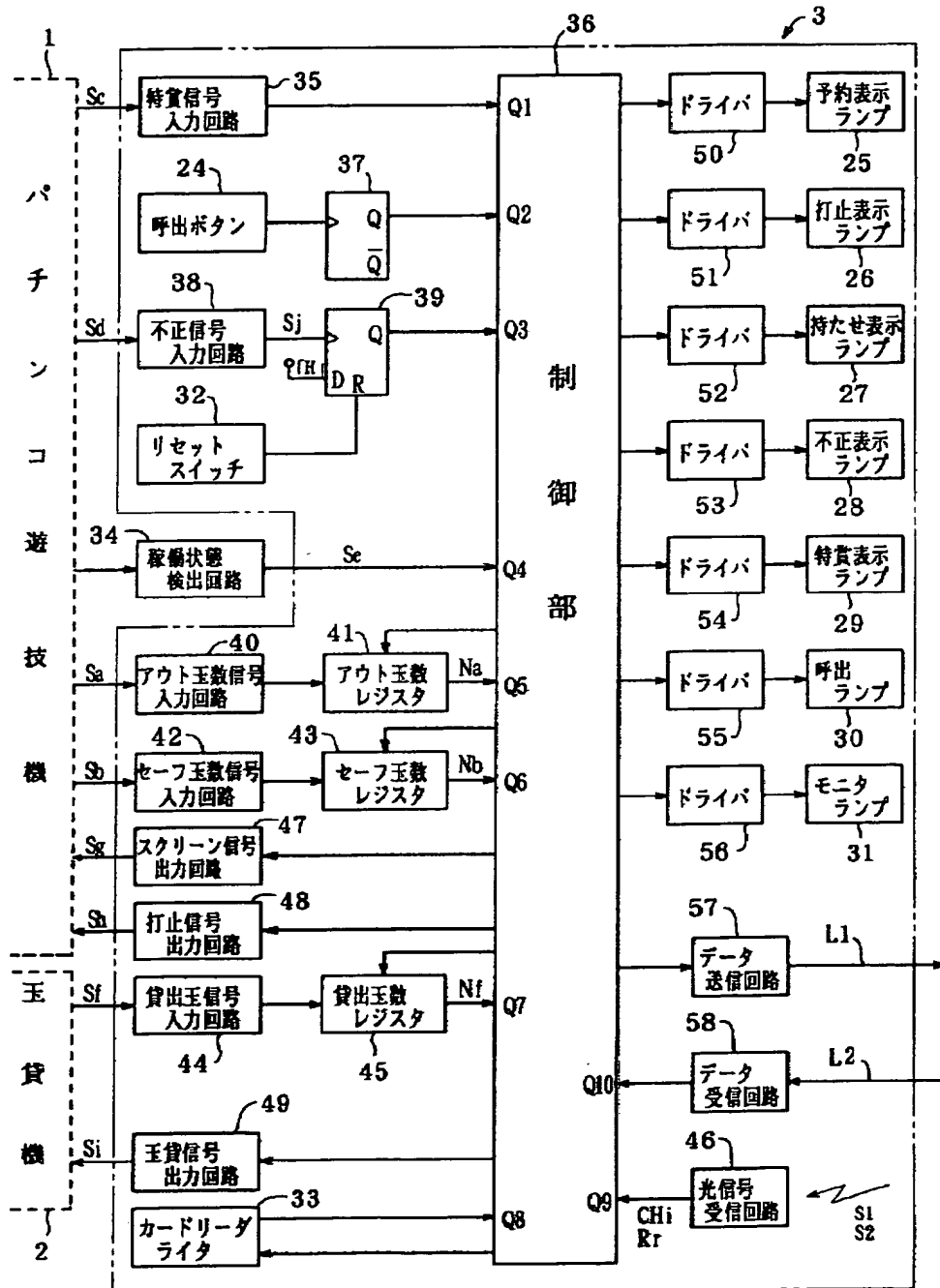
$\alpha 1$ (台番号)	$\alpha 4$ (予約)	$\alpha 5$ (種別)
---------------------	--------------------	--------------------

(c)

予約キャンセル信号RC

$\alpha 1$ (台番号)	$\alpha 6$ (予約解除)
---------------------	----------------------

【図17】



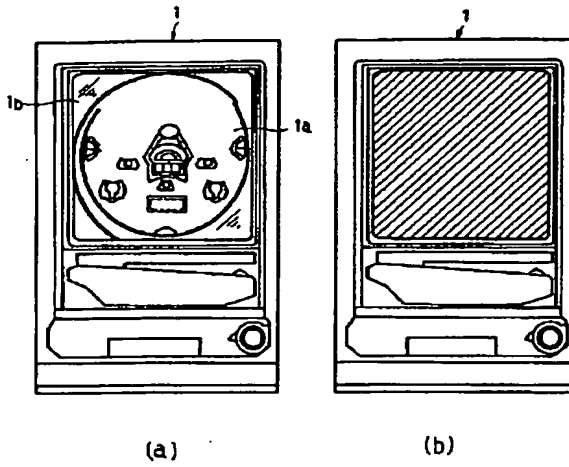
[illegible]

```

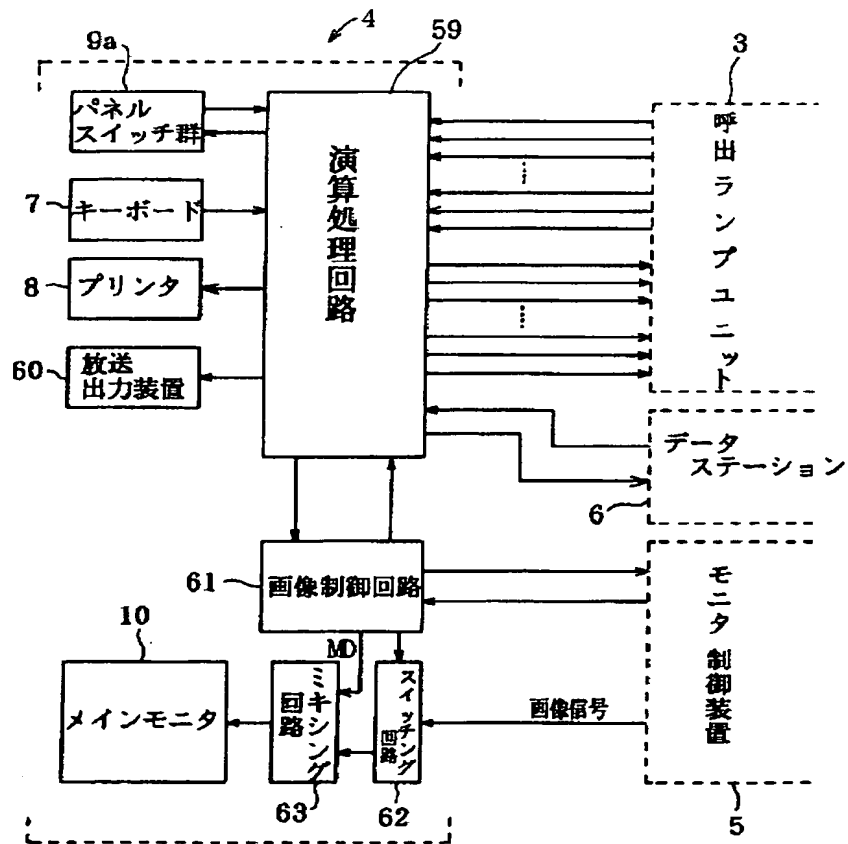
graph TD
    D((D)) --> F87{U<sub>s</sub>入力?}
    F87 -- YES --> F79[Sh出力]
    F79 --> F80[ランプ26点灯?]
    F80 -- YES --> F81[予約保留タイマスタート]
    F81 --> F88{UE入力?}
    F88 -- YES --> F82[Sh出力停止]
    F82 --> F83[ランプ26消灯]
    F83 --> F84{予約保留タイマ動作中?}
    F84 -- YES --> F85[予約保留タイマリセット]
    F85 --> F80
    F84 -- NO --> F88
    F88 -- NO --> F69{RS入力?}
    F69 -- YES --> F86{α1記憶?}
    F86 -- YES --> F87
    F86 -- NO --> F88
    F69 -- NO --> F80
    F80 --> F68{Se入力?}
    F68 -- YES --> F90[Sh出力]
    F90 --> F91[予約キャンセルタイマスタート]
    F91 --> F92[SMe1送信]
    F92 --> F80
    F68 -- NO --> F10{予約保留タイマタイムアップ?}
    F10 -- YES --> F93[Sh出力]
    F93 --> F94[予約キャンセルタイマスタート]
    F94 --> F95[SMe1送信]
    F95 --> F96[予約保留タイマリセット]
    F96 --> F10
    F10 -- NO --> F11{予約キャンセルタイマタイムアップ?}
    F11 -- YES --> F97[SMe2送信]
    F97 --> F98[延長タイマスタート]
    F98 --> F99[予約キャンセルタイマリセット]
    F99 --> F11
    F11 -- NO --> F12{延長タイマタイムアップ?}
    F12 -- YES --> F100[ランプ25消灯]
    F100 --> F101[Sg出力停止]
    F101 --> F102[延長タイマリセット]
    F102 --> F103[SRc出力]
    F103 --> A((A))
    F12 -- NO --> A
  
```

The flowchart illustrates the control logic for a vehicle's lighting and signaling system. It begins with a decision point (D) for U_s input. If U_s is input, the system proceeds to output Sh (F79) and check if lamp 26 is lit (F80). If lit, it starts a reservation hold timer (F81). Subsequent inputs (UE, RS, Se) trigger specific actions like stopping Sh output, turning off lamp 26, or sending signals (SMe1, SMe2). The system also monitors for timer timeouts (F10, F11, F12), which lead to turning off lamp 25, stopping Sh output, and resetting the extension timer. The process concludes at point A.

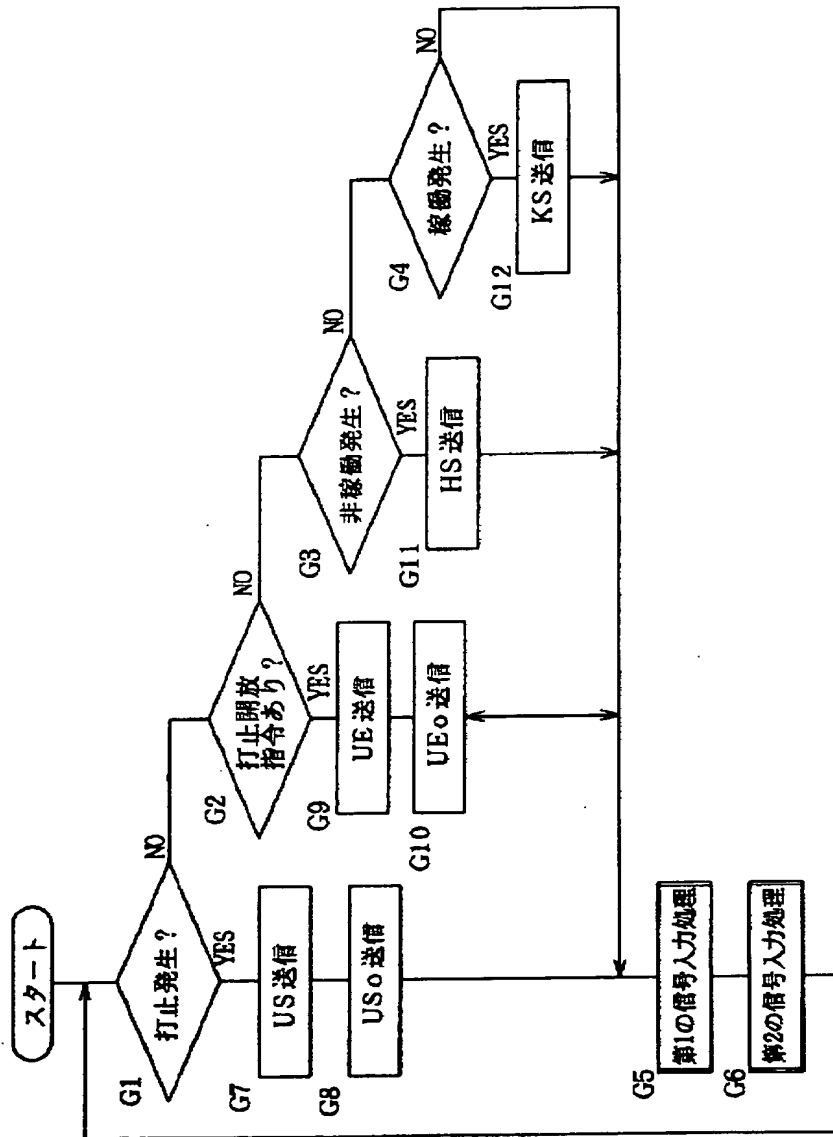
【図22】



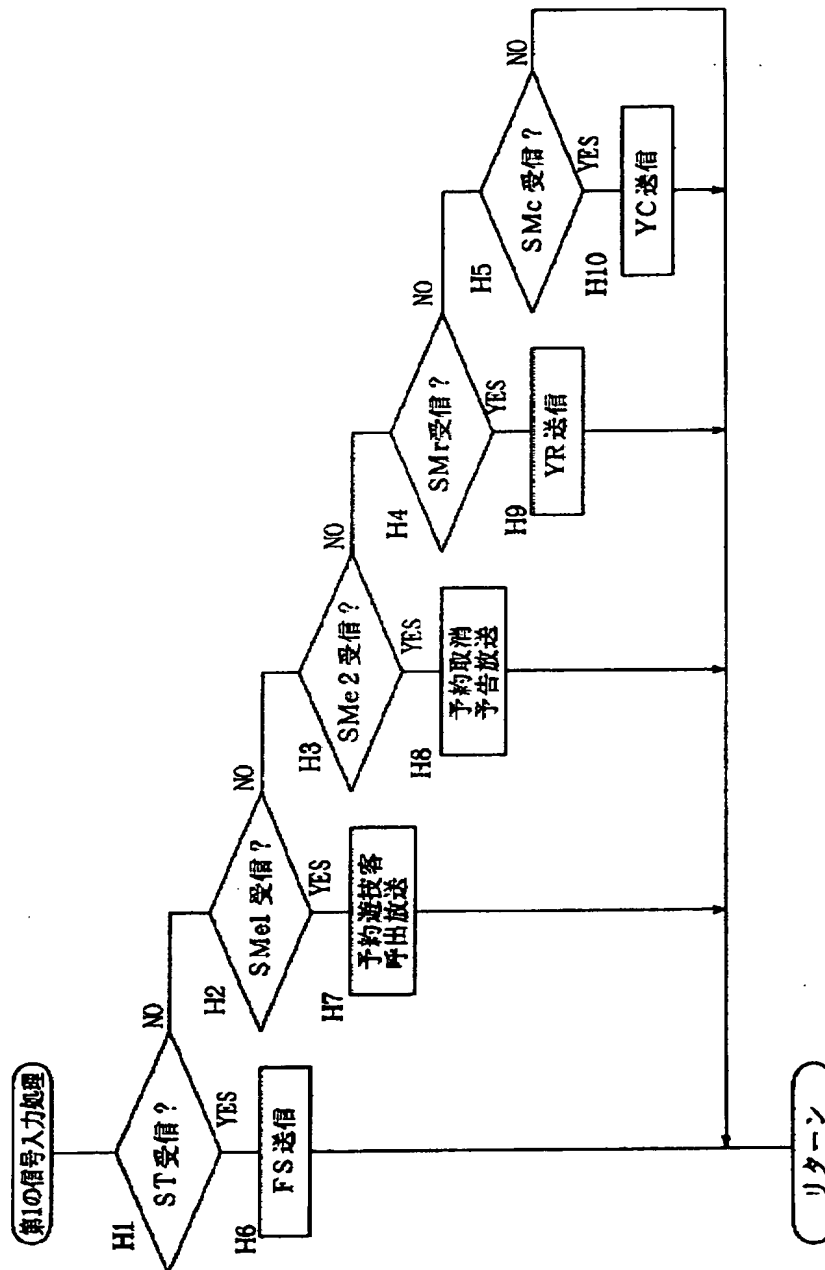
【図23】



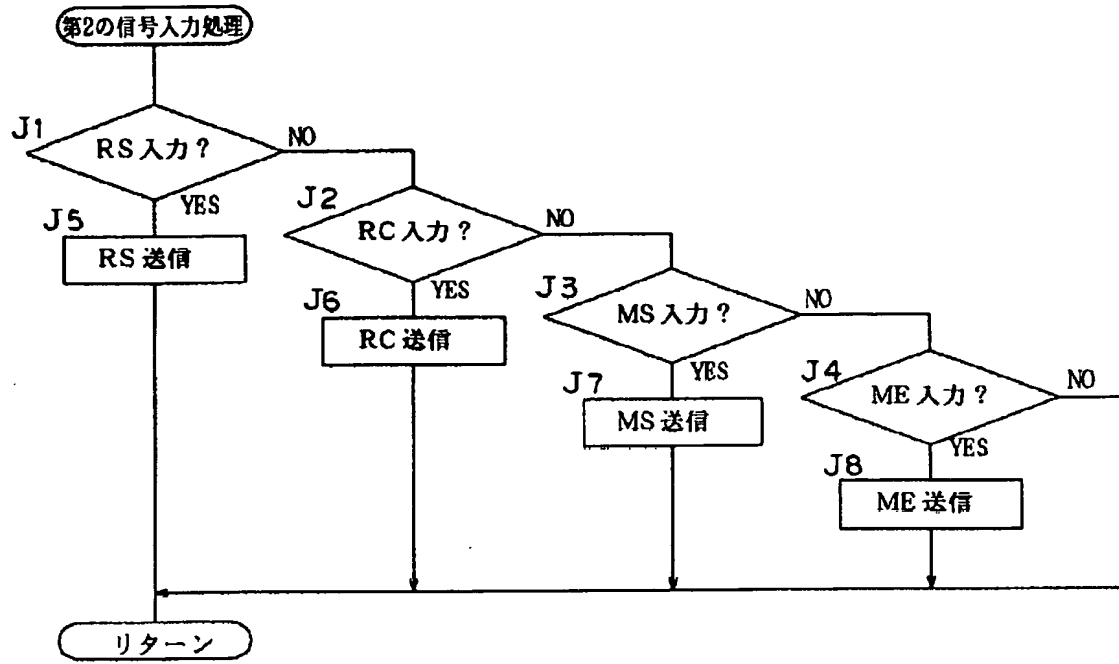
【図24】



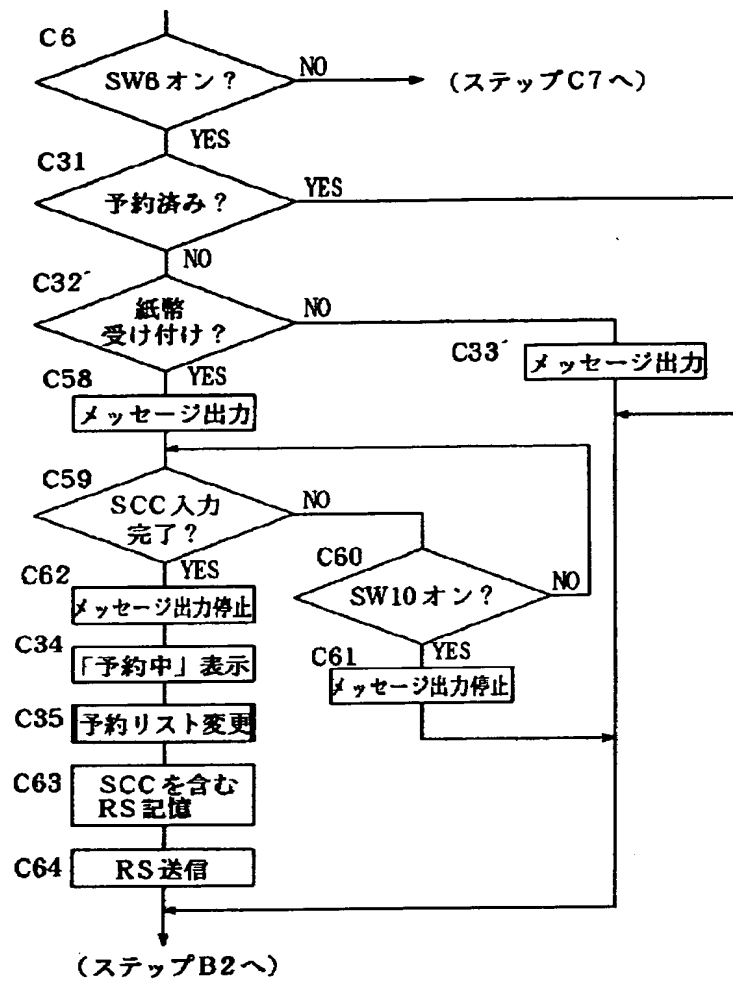
【図25】



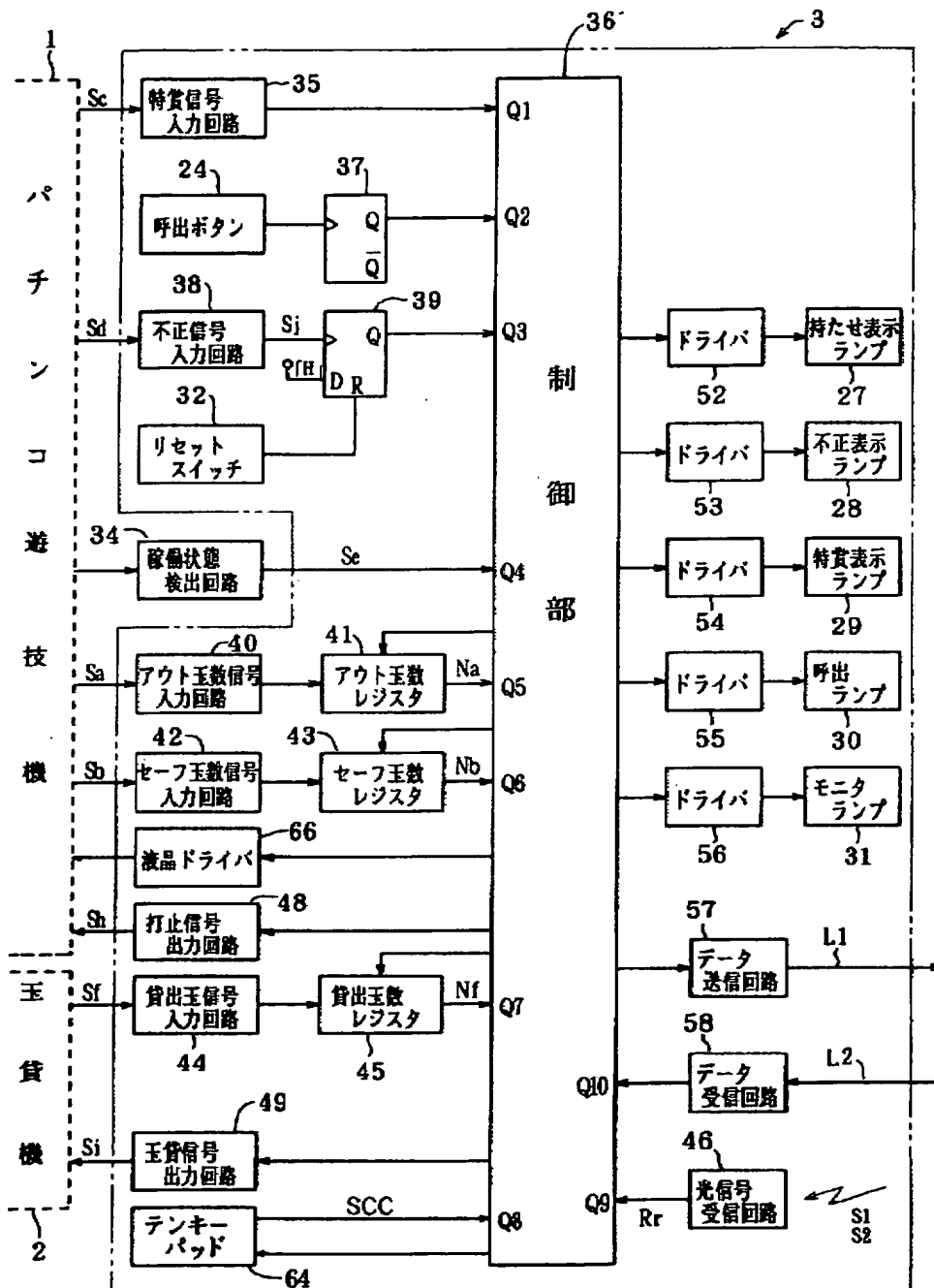
【図26】



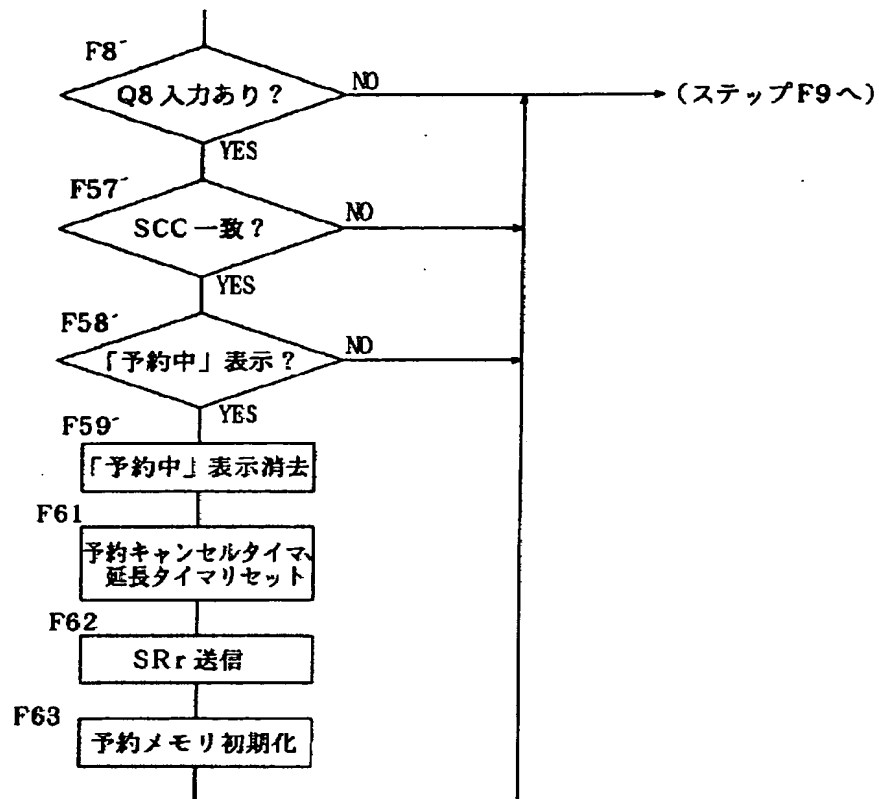
【図27】



【図29】



【図30】



PARTIAL TRANSLATION OF CITATION 1 (JP No. 5-184724)

ABSTRACT

A management system for a gaming place is provided in which guide data used to select a game machine is automatically displayed and the display function is effectively utilized in the system environment.

Data relating to "pachinko machines" 1 (cf. Japanese game machines) in the gaming place, such as the numbers of special victories, the numbers of suspended games of the respective pachinko machines, which is useful for players, is displayed on a data monitor 14 of a data station 6, together with ID numbers of the machines. A player can book one of the machines 1 with reference to the displayed data. To obtain such a booking, an ID card or 1000 Yen is needed. When the ID card is used for booking, data for identifying a booked machine is recorded on the ID card, while when 1000 Yen is used, a printer 13 prints out a reservation sheet on which data for identifying the booked machine is written. The booked machine 1 is then rendered to be a disable condition, and the disable condition of the machine is switched to an enable condition when the ID card is inserted in a call lamp unit 3, or when an operator of the game place receives the reservation sheet and manipulates the machine.